

Incluye CD-ROM para PC
Minami 2000
Revista de Cómic y Animación Japonesa
PRIMER NÚMERO
795 PTAS
NÚMERO 0
MARMALADE BOY
El nuevo bombazo anime de TVE
"La Familia Crece"
OPINIÓN
Contamos con las más prestigiosas firmas.
MES A MES
NOVEDADES
YAOI
HENTAI
CLUB KOR
LCM
CULTURA
Y MUCHO MÁS
Descubre el alucinante mundo del manganime de mano de los más innovadores redactores
Manga Anime Curiosidades Ilustración Música

LA REVISTA DEL MILENIO

Año nuevo... ¿revista nueva? No lo sé, el caso es que aquí estamos, presentando nuestro flamante número cero al borde del siglo XXI y entre las actualmente bastantes otras publicaciones que hay en curso. ¿Y por qué, por qué arriesgarnos, por qué apostar tan fuerte? Es difícil de explicar.

Veréis, es verdad que hoy en día hay muchas otras revistas de manga y anime, pero qué queréis que os diga, son como demasiado políticamente correctas. Cierto es que una línea editorial así de light tiene sus ventajas, y cierto es igualmente que una crítica excesiva puede quizá ser contraproducente. Pero sin pasarse. Y es que se echa de menos una publicación que trate las cosas a las claras, sin maquillaje, diciendo la verdad tal cual: cuando algo esté bien está bien y cuando algo esté mal está mal.

Pues esa es una de las novedades que os vais a encontrar en Minami 2000, un comentario fiel y actual del panorama manganimeníaco, sin adornos. Si lo que nos ofrecen tiene calidad lo indicaremos convenientemente, pero si lo que tratan es de colarnos un truño denunciaremos esa estafa como se merece.

Pero claro, ni somos perfectos ni estamos en posesión de la verdad universal, así que lo que aquí vais a leer son tan sólo nuestras opiniones, ciertamente informativas y documentadas pero para nada definitorias, pues al fin y al cabo no somos diferentes de vosotr@s, somos tan sólo un grupo de amigos amantes del manga y anime que tratan de compartir contigo sus conocimientos y opiniones, sus alegrías y sus penas, nada más.

Y además recordaremos mes a mes que somos meros humanos al contar con una sección de autocrítica y fe de erratas, pues ésa es otra de las cosas que hará esta revista: innovar.

Innovar, sí, ya que parece que la originalidad a la hora de crear una publicación de este estilo brilla por su ausencia. Evidentemente, no vamos a inventar la tortilla, y muchas de las secciones de esta revista serán francamente parecidas a las de otras publicaciones, pero creemos que todavía se pueden sacar por ahí algunos apartados sin precedente ni parecido con lo que actualmente hay en el mundillo.

Como, entre otras cosas, la total accesibilidad de esta revista y los que en ella participan al público: Minami 2000 no sólo está totalmente abierta a colaboraciones externas (cualquiera que tenga ganas de expresar sus ideas, debatir opiniones, ofrecer sus dibujos o comentar series sólo tiene que mandarnos su contribución y ésta será, si se reúnen las condiciones, publicada), sino que además l@s redactores estarán en todo momento a disposición de es@s mism@s comprador@s para que esta revista más que lector@s tenga amig@s y participantes.

Creemos, en definitiva, que Minami 2000 puede cubrir el hueco de carencias que algun@s aficionad@s todavía notan cuando se compran sus revistas habituales. Por supuesto, sabemos que no vamos a gustar a todo el mundo y que en un mundillo donde desgraciadamente se ha visto que un aficionad@ se deja de comprar toda una revista por un único artículo de un solitario número a mucha gente no le va a hacer gracia la sinceridad y total libertad de nuestras opiniones, pero nunca llueve a gusto de todos y pensamos que la gente que deje de comprar Minami 2000 por decir las cosas como las piensa (o como son en realidad, según el caso) será compensada por aquella que, harta de tantas buenas palabras y enmascaramiento de la realidad, encuentre en estas páginas la veracidad y honestidad que puede que lleve largo tiempo buscando.

Así están las cosas, tan sólo me resta despedirme y daros las gracias en mi nombre y en el de todo el equipo por concedernos esta oportunidad, ahora sois vosotr@s l@s que movéis ficha.

THIS IS WHO WE ARE
Lázaro Muñoz

CARTA ABIERTA A LOS LECTORES

Buenas.
La verdad, no las tenía todas conmigo, no estaba seguro de que al final realmente estaría escribiendo esto. No os imagináis en el poco tiempo que ha surgido la idea y se ha hecho todo. Pero el caso es que aquí estamos, dispuestos a tratar de ofreceros lo que imagino esperabais al comprar esta revista.
Por supuesto, distamos mucho de ser perfectos y más aún con las prisas con las que hemos tenido que realizar este primer ejemplar (aprovecho para pedir perdón por los errores que seguro cometeremos), pero trataremos de mejorar número a número para conseguir ser justo aquello que vosotros deseáis.
Claro que para ello necesitamos vuestra ayuda. Queremos que ésta sea vuestra revista, y para ello necesitamos saber vuestra opinión, vuestros gustos, vuestras preferencias... ¡todo!, hacednos saber qué es lo que queréis y nosotros nos adaptaremos. Minami 2000 no obligará a nadie a amoldarse a ella, sino que muy al contrario ella se adaptará a los lectores. Queremos ser, con vuestra ayuda, la mejor revista del sector.
Y para ello hemos puesto todos nuestros conocimientos y ganas en ella, de manera que en este número y sucesivos podréis encontrar diversos apartados y artículos que esperamos sean de vuestro agrado. En principio no habrá ninguna sección fija, sino que saldrán dependiendo del material que consigamos para la parte concreta y vuestra respuesta hacia ella (es decir, que si alguna sección no os gusta la quitamos o si os mola que te cagas la ampliamos).
Así pues, normalmente empezaremos con un exhaustivo repaso a las novedades editoriales de nuestro país (y, claro está, a las aparecidas en el País del Sol Naciente).
Además, comentaremos puntualmente todos aquellos eventos relacionados con el manganime a los que seamos capaces de asistir (si os enteráis de la realización de alguno avisadnos para que vayamos y os podamos informar convenientemente).
Después os ofreceremos mes a mes un completo dossier con detallada información sobre la serie que más pegue en ese momento, la que a vosotros más os interese, la que más queráis. Sólo tenéis que pedírnosla.
Entonces llegarán las secciones "calientes", pues ya es hora de aceptar las cosas como son, no somos niños y sabemos los que nos gusta, y este tipo de series llevan largo tiempo siendo un exitazo y algo muy demandado. Pero por supuesto sin discriminaciones, aquí se tratarán tanto las series hentai que tanto gustan a los chicos como, y esto creo que será una agradable novedad, las yaoi que tanto gustan a las chicas (con una magistral ilustración original propia mensual). Y quien se escandalice, que se salte esas páginas.

LÁZARO MUÑOZ

Tras ello seguramente encontraréis una sección dedicada a tratar distintas series de los autores más famosos, ya sean éstas mundialmente conocidas o incomprensiblemente ignoradas.
Y siguen las sorpresas, en este caso "rescatamos" al único Club Oficial de KOR de España, que se encargará periódicamente de hablarnos de la que para muchos es la mejor serie de la historia y para todos indiscutiblemente una de las mejores.
Os obsequiaremos, cómo no, con un fantabuloso póster para que podáis decorar vuestra habitación con la serie de vuestros sueños, aunque sin descuidar vuestra videoteca, ya que os ofreceremos mes a mes unas prácticas carátulas de las distintas series emitidas en nuestro país para que podáis fotocopiarlas y convertir vuestro videoclub personal en algo verdaderamente profesional.
Entonces el Laboratorio Científico se encargará de resolveros todas aquellas dudas que os hayan podido surgir al ver vuestras series favoritas, no os cortéis y preguntadnos todo aquello que siempre quisisteis saber y nunca os atrevisteis a preguntar, no habrá nada que no podamos responder.
Después vendrá la hora de elucubrar lo que hubiera podido ocurrir si ciertos acontecimientos hubieran o no hubieran tenido lugar, una sección que dará mucho que hablar.
Y llegaremos a uno de los puntos fuertes de Minami 2000: la opinión. Aquí las cosas se llamarán por su nombre y nada ni nadie estará a salvo o podrá eludir sus responsabilidades. No vamos a cortarnos un pelo y diremos las cosas tal y como son.
Pero claro, también es importante el humor, y por ello mezclaremos las siempre serias y responsables opiniones con una serie de idas de olla que ayudarán a amenizar la lectura y a "descargar" un poco el ambiente.
La música tendrá, por supuesto, su lugar en esta revista, y así podréis ir conociendo los entresijos y anécdotas de este amplio campo del manganime.
Y ya que estamos, no nos olvidaremos de las posibilidades que la red de redes ofrece a los otakus.
Por tanto, mes a mes tendréis jugosas sugerencias sobre sitios para visitar, virtualmente, claro.
Aprovechando que nos



RAFA GALLARDO


SEIJI KOMATSU


SANTIAGO TEJERO


CHIISAI

hemos metido en aparatejos electrónicos de esos, veremos también los distintos videojuegos que sobre manga existen en el mundo (y preferiblemente en España).
Entonces tendremos una de las secciones más solicitada, la de cultura japonesa. En ella os iremos contando cosas y curiosidades sobre el todavía tan desconocido país del que provienen nuestras queridas series.
Tampoco nos olvidamos de los fanzines, parte fundamental del mundillo y muy a menudo escaparate de los nuevos valores nacionales, que serán periódicamente reseñados para que podáis adquirirlos y ver las diferentes formas de pensar y tratar el tema de los distintos otakus. Y vosotros, fanzineros, ya sabéis, si queréis que os reseñemos vuestro fanzine enviadnos sin falta un ejemplar.
Y como muchas veces el problema que los otakus se encuentran a la hora de intentar hacer algo por el mundillo es el desconocimiento de las distintas asociaciones o medios que se encargan a gran escala de esa defensa, aquí nos dedicaremos a anunciar debidamente todas y cada una de las que haya (y se nos den a conocer, así que ya sabéis, ponéos en contacto con nosotros y tendréis vuestra oportunidad para decir al aficionado quiénes sois, qué hacéis y cómo ponerse en contacto con vosotros).
Pero el manga no es lo único que existe en el universo en lo que al cómic se refiere, y por eso os acercaremos cada mes un tebeo no manga por si os da por "ampliar horizontes".
También repasaremos la situación del manganime en el extranjero, hablaremos del cine japonés, ofreceremos foros de discusión... En definitiva que trataremos de no dejar ningún campo sin cubrir y poder ofreceros así una revista con absolutamente TODO lo que podáis desear.
Ya digo, nuestra intención es ser vuestra revista, ayudadnos a conseguirlo.


MIKE SÁNCHEZ

ADOLFITO


MAE


MATSUYAMA

ANEXO:

Minami 2000 y el lenguaje no sexista

Cuando reuní al "equipo colaborador local" y di las claves de cómo debían ser a grandes rasgos los artículos, me encontré con una apabullante oposición a que se usara la "@" para definir tanto a chicos como chicas en las palabras que pudiesen tener los dos géneros (hubo gente que inclusó me dijo que si hacía eso se iba de la revista). Ante eso decidí hacer una votación entre todo el equipo, ya que al fin y al cabo había sido una idea mía y quizá no fuera acertada. El resultado fue desolador, sólo 3 personas estábamos a favor de usarla.
Por supuesto, no todos lo hacían por machismo o esas cosas (aunque alguno sí), sino porque no quedaba estético. Y es cierto, la "@" es mucho más grande que el resto de letras y queda mal en una palabra.
Se propuso entonces el usar el os/as, pero eso sería francamente lioso y daría muchos problemas a la hora de corregir o maquetar.
Así pues, y amparándose en que la gramática española acepta que en casos de pluralidad se use el género masculino, se decidió (muy a mi pesar) no utilizar el lenguaje no sexista.
Pero es una mera cuestión estética, todo el texto que aquí leáis va dirigido tanto a chicos como chicas, y por mucho que se hable de aficionados o amigos, en realidad nos estamos refiriendo tanto a ellos como a vosotras.
Claro que no es algo definitivo, Minami 2000 quiere ser la revista del otaku, así que si nos escribís diciendo que os gustaría que sí empleáramos lenguaje no sexista pese a que no quede bien, os garantizo que se hará. Que aún sigo siendo el jefe.

Lázaro Muñoz
minami.lazaro@milenium.com

* Aquí podéis ver las fotografías de algunos de nosotros.

¿AÚN NO LOS TIENES???

**CONSIGUE EL CDROM ESPECIAL
IV SALON DEL MANGA
Y EL CALENDARIO DOKAN PARA 1999**

**¡YA A LA VENTA
EN TU QUIOSCO HABITUAL!**









TEMA DE PORTADA

MARMALADE BOY

Inauguramos Minami 2000 con el que se ha convertido sin duda en el último gran éxito de anime en TVE durante 1998, "La Familia Crece", o mejor dicho, Marmalade Boy.
Para la ocasión, Rafael Gallardo, Esther Molina, Aless Moura, Santiago Tejero, Jaime Ortega y Mike Sánchez han elaborado un completo dossier que abarca todas las posibles variantes de la obra: manga, anime, música, art books, autor...
Un dossier que sin duda se convertirá en referencia obligada para todos los amantes del manganime en general y de las aventuras de Yuu, Miki, Arimi, Ginta, Meiko, Natchan y compañía en particular. Disfrutadlo.

INDICE

SALONES

Hemos estado en Barcelona, en Madrid, en Marbella, en Alcázar de San Juan y en Guadalajara para asistir a los últimos eventos relacionados con el cómic y más particularmente con el manga en la geografía nacional. Descubre cómo fueron.

OPINIÓN

Minami 2000 es una revista donde la opinión es una de las cosas más importantes. ¿Por qué? Compruébalo tú mismo.

- Endogamia Otaku
- Otaku pobre, pobre otaku
- Dragon Bal
- MLM... Uso y desuso
- E.G.O. Films Fansubs
- Salón del Manga

SECCIONES FIJAS

- **Desde la Torreta de MAZINGER Z**
- **Club Kimagure Orange Road**
- **Novedades España y Japón**
- **Defensa del Manganime**
- **Lista de Correo Manga**
- **Laboratorio Científico**
- **Fanzines**
- **Hentai**
- **Yaoi**
- **Y mucho más...**

Minami 2000. Enero de 1999
Dirección: María José Castro
Redactor Jefe: Lázaro Muñoz
Coordinadores de sección: Brahma, Kaze no Kami, Ricardo López, Mae Fernández, Manuel Ortega, Matsuyama, Mario Gómez, Andrés G. Mendoza, Jorge Orte, Animo, Javier Araguz, Rafa Gallardo, Shinohara. **Colaboran:** Mike Sánchez, Chiisai, Esther Molina, Santiago Tejero, Gonzo, Adolfito, Don Pantu, Nobita Nobi, Elena Orte **Ilustraciones:** Estudio Kosen (Aurora & Diana) **Carátulas:** Mike Sánchez. **Maquetación:** Rafael Gallardo.
Contenido del CD: José García, Raúl Domínguez

Redacción y Administración: AresInformática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 Fax: 93 3751053. **Secretaria de Dirección:** Yolanda Montón. Administración: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **Director de Producción:** José García. **Fotomecánica:** Ares Informática, S.L. **Impresión:** Talleres Gráficos Soler S.A. **Duplicación CD's:** MPO Ibérica S.A. **Distribución:** COEDIS S.A. **Distribución Tiendas Especializadas:** SAMURAI EDICIONES, C/Tanger, 76 08018 BARCELONA Tel. 93 300 10 22

Depósito Legal: B-18.215-98

Minami 2000
Ares Informática S.L.
C/ Bellaterra 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)
Tlfno: 93-471 00 08
Fax: 93-375 10 53
E-mail: minami2000@milenium.com

ESPAÑA
NOVEDADES

· En Andalucía está siendo un gran éxito la serie Azuki (emitida por Canal Sur), un shojo manga que está teniendo gran número de seguidores. Está previsto que otras cadenas autonómicas se unan a la emisión de esta serie en breve.
· Posiblemente el año que viene podamos ver en las pantallas de una cadena nacional la serie de TV Card Captor Sakura (con el título "Sakura, la cazadora de Cartas"). Sería la primera vez que una serie de Clamp se emite en nuestro país.
· Aviso para Sailormaníacos andaluces: Canal Sur ha adquirido la serie de Sailor Moon, incluída Sailor Stars. Emitirán la serie completa, los 200 capítulos (y atentos al próximo número de Minami 2000, je, je, je...).
· En el Centro Cultural Conde Duque de Madrid tendrá lugar entre el 28 de Diciembre y el 5 de enero de 1999 el II Festival de Animación Japonesa de Madrid, organizado por Ego Films.
· 1999 puede ser el año del lanzamiento de un canal de TV enteramente dedicado a la animación japonesa sobre una de las plataformas digitales existentes en la actualidad.
· En el Canal Buzz de Vía Digital se emiten desde el 7 de Diciembre las siguientes series de animación japonesa: Tekken, Street Fighter II V Shin Seiki Evangelion, aparte de mantener sus habituales películas del catálogo de Manga Films.
· En Marzo de 1999 (probablemente el día 26) se celebrará una jornada dedicado al manga en El Corte Inglés de la Calle Diagonal de Barcelona con ocasión de su 25 aniversario, para lo cual se montarán unas carpas especiales y una serie de folklores.

SEMANA DE MANGANIME EN FNAC

Durante este mes de Enero, tendrán lugar en los Forum de FNAC (Preciados, en Madrid y L'Illa en Barcelona) las siguientes actividades.
Día 11 de enero (19.00 h.) - FNAC Madrid.
Día 21 de enero (19.00 h.) - FNAC BCN.
Proyección del vol. 10 de DRAGON BALL GT (con la colaboración de Manga Films). Doblada al español.
Día 12 de enero (19.00 h.) - FNAC Madrid.
Día 21 de enero (20.00 h.) - FNAC BCN.
Proyección de Sketches del ep. 1 de Mazinger Z, Ep. 200 de Sailor Moon, La Familia crece, Sammy, Polyanna y Azuki. Todas las proyecciones cuentan con el apoyo y colaboración de Arait Multimedia.
Día 13 de enero (18.00 h.) - FNAC Madrid.
Día 22 de enero (18.00 h.) - FNAC BCN.
presentación del ESPECIAL DOKAN KIMAGURE ORANGE ROAD y proyección de las dos películas de KOR.
Día 15 de enero (18.00 h.) - FNAC Madrid.
Día 23 de enero (18.00 h.) - FNAC BCN. presentación de la nueva revista editada por Ares Informática Minami 2000. Proyección de la película THE END OF EVANGELION.



NOVEDADES PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- Dragon Ball Serie Azul, · Akira Toriyama · Nº 24 y 25 (295 ptas).
- Dragon Ball Serie Amarilla, · Akira Toriyama · Nº 87, 88, 89 y 90 (195 ptas)
- Flame of Recca, · Noboyuki Anzai · Nª 7 (425 ptas)
- Geobreeders, · Akihiro Itoh · Nº 8 Final- (395 ptas)
- Gun Smith Cats 4ª Parte, · Kenichi Sonoda · Nº 2 (425 ptas)
- Ranma ½ 7ª Parte, · Rumiko Takahashi · Nº 8 (395 ptas)
- 3x3 Ojos 4ª Parte, · Yuzo Takada · Nº 2 (395 ptas)
- Doctor Slump 20- · Akira Toriyama · (595 ptas)
- Dragon Half II 8 Final- · Ryusuke Mita · (595 ptas)
- Encrucijada Mágica 7- · Nem Mukudori · (595 ptas)
- Hyper Police 1- · Mee · (595 ptas)
- Level E 1- · Yoshihiro Togashi · (595 ptas)
- Outlanders 4- · Johji Manabe · (595 ptas)
- Ozn 2- · Shiroh Ohno · (595 ptas)
- Steam Detectives 3- · Kia Asamiya · (595 ptas)
- Star Wars 3- · George Lucas & Hisao Tamaki · (595 ptas)
- Dragon Ball Anime Comics 3 El más fuerte del mundo- (695 ptas)
- Marmalade Boy 2- · Wataru Yoshizumi · (1200 ptas)

RUMORES:

Esta apartado se dedicará a eso, a comentar rumores, y por tanto lo que en ella aparezca no está confirmado y podría no ocurrir (aunque creemos que en la mayoría de los casos se cumplirá).
·Se rumorea que en breve tiempo aparecerá en España una nueva empresa dedicada a la importación de merchandise japonés y a la edición de series y películas.
· Se rumorea que antes de que llegue la primavera saldrá a la calle el Disco de Terra Nova, en el que irá la versión en castellano de "Orange Mistery", mítica canción de Kimagure Orange Road con fastuosos coros interpretados por los insignes Lázaro Muñoz (director de esta revista), Mike Sánchez (uno de nuestros más importantes colaboradores) y Rafa Gallardo (maquetador de la presente y redactor).
· Se rumorea que se va a crear en Madrid una entidad o federación al estilo "Ficomic" para la organización del II Salón del Cómic de esta ciudad, que parece ser ya tiene confirmada su celebración. Limar los fallos del primero y confirmar la participación de grandes empresas del sector son los primeros pasos que afrontará..
· Se rumorea que a principios de año podría celebrarse en Barcelona un mega concurso de karaoke y cos-play al estilo del del Salón de Barcelona.

NOVEDADES

Como ves, este mes Planeta deAgostini, aparte de los títulos de rigor, ofrece un par de novedades jugosas:
· Hyper Police: Historia planteada en un futuro donde la raza humana convive con los ani-hombres, o hombres animales, y que nos introduce en una trama donde Natsuki, una chica gato, tendrá que vérselas con todo el mundo, incluso con sus propios compañeros.
· Level E: La última obra del creador de Yu Yu Hakusho trata sobre extraterrestres infiltrados en la sociedad terrestre.

En Glénat por mucho que llamamos no nos cogieron el teléfono (pese a lo cual no podemos dejar de reseñar su "101 Inventos inútiles imbéciles y japoneses" aunque no sea novedad) y en Norma estaban de mudanzas y a pesar de nuestras llamadas y faxes lo único que conseguimos es que la encargada del teléfono nos asegurara que iba a salir un especial de Evangelion. Es de suponer que tras la movida de Navidades todo volverá a la normalidad y os informaremos puntualmente de todas las novedades editoriales (de las arriba mencionadas y de más).

Manga Films estrena durante Diciembre: Hakkenden 3, Dragon Ball GT 10 y una nueva entrega de Kimagure Orange Road que contiene las OVAs "Aventura en Hawaii" y "Amor bajo 0" (nuestro colaborador Mike Sánchez ha participado en la elaboración de esta última), que se presentará complementada con las escenas censuradas en España subtituladas al castellano. En Enero está confirmada la presentación de El Hakkenden 4 y La Invencible Nuku Nuku. Durante Febrero se prevee el que creemos será mayor lanzamiento del 99, Perfect Blue, y Black Jack en Marzo.

JAPÓN
NOVEDADES

GASARAKI

BUBBLEGUM CRISIS

AONOROKUGO

COWBOY BEBOP

ORPHEN

DRAGON

¡Atención! Estos son los nombres que debes recordar. A continuación te presentamos las series que más están pegando en la actualidad del anime japonés. Probablemente, oiremos hablar mucho de ellas en los próximos meses. Desde aquí, estaremos siempre los primeros para contarte lo último. ¡No pierdas onda!

· Gasaraki: Sin duda, el último bombazo en Japón. Transcurre en el futuro y tiene ambiente militar: mechas por doquier, acción y conspiraciones continuas. Sus protagonistas sonYushiro Gowa y Miharu. Por cierto, dudo de si esta última es humana.

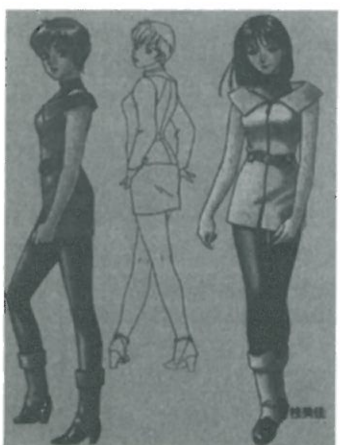
· Aonorokugo: La primera serie que se ha decidido a utilizar la animación creada por ordenador de forma continua en el anime japonés. Secuencias fluidas y de impacto nos conducen por una trama donde los personajes no están creados por ordenador, a pesar de lo cual se logra un efecto muy bueno.

· Cowboy Bebop: Típica serie con protagonista carismático y chicas increíbles por doquier. Tiene cierto aire picantillo, y se dirige a un público más bien maduro. Ojo con la música.

· Brain Powerd: Esta lleva ya algún tiempo en la TV japonesa, pero no por ello deja de ganar popularidad. Diseño de personajes de Mutsumi Inomata, de mechas por Mamoru Nagana y todo ello dirigido por el señor Tomino, aka "The Gundam Master". Explosivo. Una serie que no nos podemos perder.

· Orphen: Serie al estilo de Slayers, esta vez con protagonista masculino, con aire de magia y fantasía.

· Dragon: Si queréis que os diga la verdad, no sé absolutamente nada de esta serie. Sólo que su nombre aparece por todos los lados y que en la primera semana de emisión uno de sus personajes ha subido al top 2 de personajes más carismáticos en la revista Animage. Observando fotografías, me recuerda a Lupin...



· Bubblegum Crisis vuelve, con el subtítulo de Tokyo 2040. Nuevas aventuras de las chicas más "equipadas" del anime con diseño de personajes totalmente diferentes. Se trata de una serie de TV creada por el Staff de El Hazard y promete horas de lucha contra los Boomers y de buena música.

· Se está preparando la nueva película de... ¡TOUCH! Sí, aunque no os lo creáis, ya se están viendo los diseños para una nueva historia de Tatsuya y Minami ¡diez años despues! del final del manga. Os mantendremos informados.

· Akemi Takada es la diseñadora de personajes de la primera serie de animación japonesa que se va a realizar íntegramente por ordenador. Su nombre es Visitors, y promete dar mucho que hablar.



EXPOCÓMIC'98



Por fin se celebró en Madrid un salón del cómic a lo grande. Ya hubo un precedente hace unos años, y ya este verano se celebraron con mucho éxito unas jornadas de manga en Getafe, pero la gente quería más, quería algo fijo, quería un salón de los que hacen historia.
Y lo tuvieron. Costó, pero lo tuvieron.
Aunque la parte del manga no fue precisamente bien tratada. Era con diferencia el patito feo del evento y el mejor ejemplo fue ver cómo el encargado de organizar la parte de cómic "en general" protestaba airadamente porque al manga se le dedicasen cien mil pesetas del presupuesto mientras él pedía sin el menor atisbo de vergüenza tres millones para "su parte".
Pero bueno, dejémonos de movidas de ese estilo (ya las trabajaremos nosotros en privado como debe ser) y vamos con cómo fue el salón en sí. Que fue bastante bien.
Evidentemente tuvo casi todos los fallos de un evento primerizo como éste suele cometer (a remarcar la casi nula publicidad que tuvo y que hizo que mucha gente del propio Madrid ni siquiera se enterase de su existencia y hacer notar lo curioso que a mucha gente le resultó que se hiciera una fiesta de inauguración en un local caro donde los haya y cuyo ambiente no es precisamente el estándar de los otakus, pero bueno), mas en términos generales se puede hablar de éxito y buena realización.
Porque también contó con numerosas proyecciones (a destacar el exitazo del "Death and Rebirth" de *Evangelion* cuya cola empezó a formarse una hora y cuarto antes de su emisión (*Mononoke Hime* tampoco le fue a la zaga)) y una variada oferta de mesas redondas (sólo que, como ya digo, las de manga no eran demasiadas pues había que dejar espacio y tiempo a las de otros tipos).
También, y esto fue gracias a la insistencia y perseverancia de los organizadores de la parte manga (la asociación Tomodachi (que también se encargó del de Barcelona)), había un karaoke y un concurso de disfraces, pero el mal trato al que antes aludíamos y la pésima situación de dichos concursos hicieron que no tuvieran una participación excesiva (aunque estuvo bien la cosa).
Resumiendo, que Madrid ya tiene su salón con mayúsculas y que sólo queda que la experiencia pula los defectillos que un evento novato como este puede tener.

IV SALÓN DEL MANGA

Un año más, se celebró en la Farga de Hospitalet el Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona. Era ya su cuarta edición, y pese a que el cartel clamaba al cielo y más con la de jóvenes valores que hay en nuestro país, creo que fue con diferencia la mejor de las hasta ahora realizadas.
Porque, por supuesto, seguía teniendo toda una larga serie de proyecciones tanto nacionales como originales (distribuidas en diversas categorías como "El baúl de los recuerdos" o "¿Las veremos algún día?". También contaba, como siempre, con numerosas mesas redondas destinadas a comentar la actualidad del manganime y a resolver todas aquellas dudas que pudieran surgir (entre las que destacaron "Mala prensa" con la participación de periodistas "de los oficiales", la rueda de prensa con Shingo Araki -el autor japonés invitado de este salón- y la mesa redonda de los dobladores -con primicias inéditas de las voces de nuestros héroes-).
Además teníamos, un año más, una interesante exposición en la que los dibujantes españoles demostraban que no tenían nada que envidiar a los japos. Evidentemente, también estaba el macro mercadillo de compra-venta para que todo el mundo pudiese pillar el número atrasado que tanto llevaba buscando o la figurita que no encontraba por ningún lado. Y, claro está, un año más había que pagar por pasar.
Pero todo esto era lo habitual, lo de siempre, lo que todos esperaban. Sin embargo, este año había novedades, y es que al concurso de cos-play (disfraces) ya celebrado el año anterior (y que en vista del éxito repetía (con aún más éxito) se sumaba uno de karaoke (al final la organización tuvo que admitir que era una actividad que había que tener por mucho follón que montase), siendo estos dos eventos los a mi parecer más importantes.
¿Y por qué? Pues porque son los que hacían que el salón más que un mero mercadillo pareciese de verdad una fiesta otaku. Así la gente tenía la posibilidad de entretenerse no con películas u oyendo a los gurús del mundillo diciendo sus tonterías de siempre sino viendo a otakus como ellos mismos haciendo algo que cualquiera podía hacer, algo que divertía y entretenía.
En definitiva, que realmente el Salón de Barcelona va a más y aprende de sus errores, y pronto podría convertirse de verdad en cita obligada para todo aquel aficionado al manganime.

IV CICLO DE MANGA DE ALCAZAR

Durante la semana del 16 al 22 de noviembre se celebró el IV Ciclo de Manga y Anime de Alcázar de San Juan (más conocidos como "Paletojornadas"). Un evento que dada su cuarta edición lleva camino de convertirse en todo un clásico de nuestras tierras.
Además su principal organizador, experto ya en jornadas de este tipo, preparó un programa "no oficial" de fiestas y juerga nocturna habida cuenta de que la gente además de a ver, aprender y hacer amigos en estos actos también va a pasárselo bien (y diez puntos por la "sangría pecadora").
En este Ciclo la estrella sin duda (bueno, es que es lo único que hay) son los actos-coloquio, los mejor preparados que yo he visto nunca (y he ido a MUCHOS eventos de este tipo), ya que comienza por una charla sobre algún tema concreto (por ejemplo la ciencia-ficción), después se proyecta una película de esa temática y por último se realiza un coloquio sobre el film emitido para discutir tanto de ella como del tema general. El Ciclo contaba también con un stand de una tienda especializada (pues en Alcázar no hay) y con un puesto para la venta de material de segunda mano. Y como mención honorífica la mascota, Paletaku, sin desperdicio ninguno.
Además, y pese al escasísimo presupuesto del que disponía, la organización se curró a algunos de los neo-gurús del mundillo para que participaran y colaboraran en las charlas y mesas redondas.
Resumiendo, que quitando el frío que hacía (se celebraba en una especie de castillo medieval con unos bloques de piedra que generaban frío por sí solos) este Ciclo es un buen punto de partida para profanos en el tema y una maravillosa manera de aprender algo más y divertirse mogollón para los otakus del mundillo.



II SEMANA DEL CÓMIC DE GUADALAJARA

Pese a no haber tenido una excesiva publicidad ni un buen trato por parte de los medios especializados, durante los días 13 al 21 de noviembre se celebró en Guadalajara la II Semana del Cómic de dicha ciudad (sí, ya sé que fueron 9 días, pero se llama Semana), organizada por la asociación A.C.A.N.A.
Y el evento fue un éxito, estaba muy bien estructurado para los pocos medios y presupuesto de que disponía y la respuesta del público fue más que suficiente.

Contando los fines de semana como días fuertes, durante toda la semana se podían ver diversas proyecciones (después de las cuales se celebraban un debate-fórum para comentarlas), admitar la completa exposición que sobre tipos e historia de cómic había o asistir a variadas mesas redondas en las que se resolvían todas las dudas que pudiesen surgir. Por supuesto todo gratuito.
Al no contar Guadalajara con una tienda de cómics especializada, la visita de librerías para poner un puesto de mercadillo fue uno de los eventos con más éxito.
Pero el rey de la Semana fue la idea por excelencia: Crear el cómic más largo de la historia. Para ello cortaron una céntrica calle y extendieron un rollo de más de 200 metros de papel contínuo para que todo aquel que quisiese colaborase para tratar de entrar en el Guinnes. Pese al fuerte viento, que dificultada la labor y rompía el rollo continuamente, la idea fue un completo acierto y la colaboración y participación ciudadana digna de elogio.
Resumiendo, un buen ejemplo de las actividades desconocidas de nuestro país. Desconocidas que no malas, ya que la impresión recibida es de que asistes a un clásico, no a un evento desconocido y hecho con cuatro duros.





II CHIBIJORNADAS

Albergue Juvenil Marbella.
18.40 horas.

Allí estaba yo, adentrándome con la maleta al hombro ignorante de lo que iba a encontrar. Lo primero que vi fue la sala 1 de proyecciones, un enorme salón repleto de gente que estaban presenciando Crying Freeman (la versión de imagen real) y pensé: Para ser el primer día hay bastante gente, no está nada mal.
Seguí andando hacia el interior y cuál fue mi sorpresa cuando me encontré que la zona de descanso cercana al bar estaba convertida en una improvisada sala de proyecciones, claro, era la hora de *Marmalade Boy* en La2 y la gente se agolpaba frente al televisor; volví a pensar: Vaya, más gente, esto está bien. Al tiempo llegué a ver la entreabierta puerta de la sala 2 donde unos cuantos otakus discutían en la mesa redonda "Evangelion Vs. Escaflowne" y llegué a una conclusion: MOOOOOLAAAAA!!! (Rafosuke dixit ^_~).

Esta pequeña introducción de mi llegada a las Chibis II sirve para dar la imagen de lo que fue una gran afluencia de público durante los tres días. En ocasiones los aforos no estaban completos en todas las salas, pero siempre había grupos considerables en todas. Paso a enumerar las actividades que pudimos disfrutar en Marbella.

PROYECCIONES:

En conjunto los títulos de las proyecciones eran lo suficientemente atractivos como para que la mencionada asistencia masiva de público ocurriese y la mayoría de ellas estaban dobladas o bien subtituladas al español. Otro de los alicientes de las proyecciones era que al final de casi todas se repartían papeletas entre los asistentes para dar numerosos premios donados por las tiendas y productoras colaboradoras de las jornadas. A destacar el éxito de proyecciones como el OVA de *Marmalade Boy* que tuvo que repetirse al día siguiente a petición popular, y lo mismo con *The end of Evangelion*. Las salas a rebosar para ver *Mononoke Hime* (subtitulada en español por EGO Films) y *Perfect Blue* (subtitulada al español por Manga Films), que recibieron una sonora ovació
n a su fin. También hubo proyecciones sorpresa como la película de Mimi o Subaseba o el *On Your Mark* realizado por el Estudio Ghibli, aparte de la sustitución de obras que finalmente no se pudieron poner como *Irresponsable Captain Tylor* (que fue cubierta con los OVAs de *Patlabor*). Por supuesto también se emitieron muchos otros títulos más o menos conocidos (en español o subtitulados) como *El bosque de las sirenas, Tenku no Escaflowne, Shin Kimagure Orange Road, Sailor Moon Super S y Sailor Moon Stars, City Hunter* (de imagen real con Jackie Chan) y un largo etcétera. Como veis un buen montón de títulos de gran variedad.

MESAS REDONDAS:

Hasta cuatro mesas redondas pudimos ver en tres días. La primera fue el viernes tarde, tenía como título "Evangelion Vs. Escaflowne" y buscaba el confrontar a los seguidores de dos de las series con más aceptación de lo editado últimamente en España. El resultado fue el de siempre, que sobre gustos no hay nada escrito.

La segunda fue el sábado por la mañana, se llamó "Mangañol o Espamanga" y trató de ver la situación del manga español y responder a preguntas como si existe un estilo español y si existe cual es su estado actual. Conclusiones hubo pocas pero se vio que los autores/as españoles/as (vaya...ahora se echa de menos esa @, eh??? ^_^U) no han creado un estilo manga propiamente españ
ol y que se limitan a seguir las pautas del manga japonés. Especial mención al hecho de que se hablase mucho de Katsura y que incluso se especulase con la posibilidad de que si éste realizase Mortadelo y Filemón o Zipi y Zape, con su esté
tica propia, tramas, diseños y demás, diríamos que son mangas... júzguenlo ustedes mismos.



La tercera, "Preguntas abiertas a editores y dobladores", fue en la tarde del sábado y sólo pudo contar con Mary Molina (Dokan) y Sergio Herrera (Hobby Press) como representantes de las editoriales debido a que otros convocados para las jornadas no pudieron aparecer, esto hizo que la mesa fuese un poco más floja de lo esperado. La gente preguntó por las novedades y por las políticas de las editoriales a la hora de editar manga.

La cuarta y última se realizó el domingo por la mañana y fue una de las más concurridas y laureadas por el público en general, su título: "Cómo hacer un fanzine y cómo conseguir material". Está bien, miento, no acudió nadie ya que no se hizo por la proyección de *Akira* y *Mimi o sumaseba*, pero es que como en otras revistas hablan de mesas redondas que en realidad nunca se celebraron yo no quería ser menos. La mesa se improvisó y compuso de fanzineros que hablaban de sus respectivos fanzines y de cómo los habían hecho.

CULTURA JAPONESA:

Pero las jornadas no fueron sólo proyecciones y mesas redondas, fueron mucho más. Si algo diferencia a las Chibis de otras reuniones de este tipo es que siempre tienen interés en resaltar la cultura japonesa. Así tuvimos ocasión de degustar sushi, ver demostraciones de Ikebana (arte floral japones) o de visitar gratis el museo de Bonsais.

TALLER DE MANGA:

Una de las secciones con más éxito fue el Taller de Manga, una reunión abierta donde dibujantes como Aurora García, Diana García, Lola Palacios, Raven y algunos más se pusieron a disposición del público para compartir sus conocimientos y también para dedicar algunos dibujos a sus fans, la propuesta tuvo tanto éxito que se alargó desde las tres de la tarde hasta más de las seis.

CONCURSOS:

Los concursos no faltaron y así tuvimos hasta tres, uno de disfraces otro de videojuegos y un tercero en el que los participantes debían acertar viendo el cartel oficial de las jornadas a qué dibujante correspondía cada personaje allí ilustrado (para ello había una pequeña ayuda). El concurso de disfraces no gozó de muchos participantes pero pudimos ver que el travestismo está más de moda cada día, un Príncipe Mononoke y un Kiki (uy qué mal suena esto ^_^U) llamaron tanto la atención que hasta fueron entrevistados por la televisión local. El concurso de videojuegos se desarrolló en dos rondas, una el sábado y otra el domingo.

Bueno, pues esto fue todo lo que os perdisteis los que no fuisteis y lo que pudimos disfrutar los que allí estuvimos (hala, envidia cochina :-P). Entre las anécdotas decir que quizás falto un karaoke que otro pero no olvidamos cantar un Tatakae en la proyección de *Otaku no Video* (ante la sorpresa de muchos presentes en la sala) y nombrar el éxito de las escenas del *Street Fighter* en *City Hunter* (de Jackie Chan), la gente no paraba de reírse ^_^ (¿cómo dices? ¿que aún no lo has visto? ¿¿¿y a qué esperas???)

En conclusión las Chibis II fueron estupendas pero lo que a mi parecer destacó más no fueron los acontecimientos en sí sino más bien la organización que entre sus logros cuentan: agrupar a gran cantidad de colaboradores y que además tuviese una buena publicidad con el consiguiente éxito de público y que contribuyó a la importante repercusión de las jornadas en los medios de comunicación locales.

Las radios y periódicos anunciaron el evento, algunos de ellos como "El País" en su edición de toda Andalucía dedicaron el sábado un artículo a las jornadas y "La Tribuna de Hoy", un rotativo andaluz, lanzó artículos viernes, sábado y domingo. Incluso la televisión se pasó a hacer unas tomas y entrevistas. Y lo más importante es que al evento no se lo trató como una reunión de sádicos violentos sedientos de sexo sino que se trató con dignidad y como un acontecimiento ejemplar en lo que a reuniones juveniles se refiere.

Se contó con la colaboración principal del Instituto Andaluz de la juventud y de el Albergue Juvenil de Marbella, que fue el que hospedo las Chibijornadas II y al gran número de visitantes que fuimos de toda España. El albergue estaba recién reformado y las habitaciones eran estupendas (doy fe de ello). Hubo diversos stands de tiendas ofreciendo abundante material a los visitantes y dando el material que luego se sortearía en las proyecciones (tomos originales, CDs, cintas de vídeo, etc).

Como veis la lista de colaboraciones logradas y de actos que la organización llevó a cabo es muy importante si tenemos en cuenta que esto no es el Salón del Cómic, que se trata "tan sólo" de unas jornadas. Y todos los méritos se los debéis apuntar a la persona que en nombre de la Asociación Cultural Juvenil Tomodachi montó todo esto, ella es Alessandra Moura (más conocida como Chiisai), desde aquí mi personal enhorabuena por demostrar que si hay ideas, ganas y trabajo (mucho trabajo, la pobre estaba agotada) se pueden hacer cosas muy muy buenas en favor del manga y el anime.

Don Pantu
romeros@teleline.es

MARMALADE BOY

"LA FAMILIA CRECE"

"Sin mirar atrás, me dices: Nos encontraremos de nuevo algún día., la promesa final que estaba esperando. Sé que nunca podremos aspirar a los mismos sueños, pero... Deseo poder parar este momento para siempre.
No voy a llorar hasta que haya terminado. Desde que no puedes verme, mi coraje me ha reforzado. No quiero creerlo... no puedo... con todos estos recuerdos... Te quiero tanto..."

Pues sí. Ya tienes la confirmación. Si pensabas que *Marmalade Boy* era una de esas típicas series de anime japonés romanticonas, pastelosas y ñoñas, creo que después de leer esto ya lo debes tener bastante claro.

Es decir, que te encanta, ¿verdad? A mí también. No puedo evitarlo. Eso de ver las complicaciones amorosas, los triángulos, las pasiones, las mentiras, las peleas, los compromisos, de un grupo de jóvenes la verdad es que me gusta muchísimo. Me engancha. Supongo que el efecto es el mismo que el de un culebrón para un ama de casa.

Y es que es verdad. *Marmalade Boy* es, como dicen muchos, un culebrón. Un culebrón que, evidentemente, está adaptado para un público muy en concreto. Pero bueno, ¿y qué? Sigo pensando que me encanta. Al fin y al cabo, las mayores y mejores historias contadas por el hombre tienen como centro las pasiones y amores de sus protagonistas. *Marmalade Boy* no hace otra cosa que explotar esto en grado summum y hace girar la vida de todos sus personajes en torno a sus sentimientos. Vamos, como la vida misma. Y quizás sea esto lo que hace que te enganches, que es como tu vida, con cosas que probablemente nos han pasado o, en cualquier caso, nos gustaría que nos pasase. La consabida "identificación".

Pero antes de meternos en consideraciones más profundas, quizás sea necesario, como es menester y costumbre habitual en este tipo de artículos, conocer mejor la serie que estamos considerando.



MANGA

Como puedes suponer, el manga de *Marmalade Boy* gozó de bastante éxito, ya que esto suele ser condición indispensable para que una serie consiga tener versión animada.

Se publicó en la revista mensual Ribon, hermana del Shonen Jump, de la editorial Shueisha, pero dirigida principalmente a chicas. Esta revista, junto con el Nakayoshi (revista donde se ha publicado, por ejemplo, *Sailor Moon*) de la Kodansha compiten semana tras semana en el ranking de revistas más vendidas de este nicho (chicas adolescentes) estando su cuota de ventas sobre el millón de ejemplares.



Durante la publicación de *Marmalade Boy* en el Ribon, la revista no se bajo durante ninguna semana del primer puesto (Fuente: Asahi). Ni que decir tiene que la TOEI, casi siempre encargada de realizar la versión animada de los títulos de la Shueisha, pronto se fijó en la serie para convertirla en una de las series de anime shojo más importantes de los últimos tiempos, aunque de eso hablaremos más tarde.

Su autora es Yoshizumi Wataru. Esta mujer, cuya biografía podéis consultar en este mismo dossier, ha



conseguido con MMB el mayor éxito de su carrera hasta el momento. ¿Y como lo ha logrado? Encontrando la fórmula que normalmente conlleva todo obra con aspiraciones a best seller: historia original, personajes bien definidos, tanto física (diseño) y psíquica (personalidad) como argumentalmente, buen dibujo y, sobre todo, buena capacidad para transmitir lo que se está intentando decir.

Se ha recopilado en 8 tomos de la colección Ribon Mascot Comics, de la misma editorial, la Shueisha. Si queréis y tenéis interés en ello en el futuro publicaremos los ISBN originales.

En mi modesta opinión, en MMB, Yoshizumi Wataru consigue transmitir muy bien los sentimientos de cada personaje. Cuando lo leemos, tenemos la impresión de estar dentro de la cabeza de cada uno de ellos, comprender cómo piensan, lo que nos hace caminar por la historia, una historia muy bien conducida, de una manera elevada, casi podríamos llamarlo "divina", pues siempre conocemos todo lo que pasa por la mente de cada uno.

Concretando, los personajes están bien definidos, se nos muestran de forma real y cercana, y se mueven por una historia bien contada. Sin embargo, la historia no pasa por ser el mero marco donde se desarrolla el verdadero argumento: la evolución de las relaciones y sentimientos de nuestros protagonistas.

Creo que estoy teorizando demasiado, dando por supuesto que ya conoces la serie. Aunque esto es bastante probable, mi obligación pasa por la de resumir en breves trazos cuál es el argumento principal de este manga.

Todo comienza cuando Miki, típica chica estudiante de secundaria, recibe una perturbadora noticia por parte de sus padres: se van a divorciar. La chica, como es lógico, se muestra muy sorprendida, más teniendo en cuenta que no había percibido ningún motivo grave de discusión o separación en sus padres. Éstos continúan con su exposición. Durante su último viaje a Hawaii han conocido a otra pareja de su misma edad y se han enamorado respectivamente de los otros. Miki cada vez se muestra más sorprendida y horrorizada. El golpe final llega cuando sus padres, con una gran sonrisa en sus labios, le dicen que tras el divorcio van a volver a casarse cada uno con la otra pareja. Miki no se lo cree. Le parece grotesco, y se lo toma bastante mal. Pero al ver la cara de tristeza de sus padres ante su reacción, decide dejarlo pasar por el momento, no sin antes prometerse hacer todo lo posible para quitarles esa horrible idea de la cabeza.

Conoce a la otra pareja durante una cena convocada al efecto. Y allí también conoce a su hijo, un chico de su edad y que pasaría a ser su hermanastro. Su nombre es Yuu, y Miki queda fascinada cuando lo ve. Es guapísimo y encantador, aunque no se opone, como ella, a la unión de sus respectivos padres, por lo que el encanto hacia él se esfuma pronto.

Finalmente Miki vuelve a ceder durante la cena para admitir que sus padres están completamente locos pero que, al fin y al cabo, es su vida, y con ella pueden hacer lo que quieran, aunque eso no significa que ella esté de acuerdo.

Así pues, compran una nueva casa y se van a vivir todos juntos para no promover habladurías. Como habrás adivinado, conforme pasa el tiempo, entre Yuu y Miki surge el amor. Pero tranquilo, no estamos en una de esas series en las que, hasta el último episodio, el protagonista no se decide a contar sus sentimientos y conseguir a su enamorado en un increíble episodio final. Esto no es *KOR* o *Maison Ikokku*.

Como hemos dicho antes, la serie gira sobre los sentimientos de sus protagonistas, y éstos pasan por ser bastante más complicados que: "tú me gustas pero me da vergüenza decírtelo". La relación de Miki y Yuu es bastante causados por otras personas, otros por sentimientos encontrados. Pero no es para nada eso de: "ah, ya sabemos que nos queremos, seremos felices para siempre". No, no. ¿Es que acaso eso ocurre en la vida real? En ningún caso. En Marmalade Boy tampoco.

más extensa y profunda. Que se gustan es algo que descubren pronto. Incluso que comparten pronto. Pero durante el transcurso de la obra su relación tiene multitud de problemas. Algunos causados por otras personas, otros por sentimientos encontrados. Pero no es para nada eso de: "ah, ya sabemos que nos queremos, seremos felices para siempre". No, no. ¿Es que acaso eso ocurre en la vida real? En ningún caso. En *Marmalade Boy* tampoco.

Otro de los ejes sobre los que se desarrolla la historia son sus secundarios. Secundarios que realmente no merecen llevar ese nombre, pues en muchos casos sus guiones pasan a ser más importantes que incluso el principal de Yuu y Miki. Es el caso de Meiko, la mejor amiga de Miki. Su relación amorosa se convierte en la más tempestuosa de todo el manga. Enamorarse de un profesor no está bien visto. Y menos que ese profesor te corresponda y comience una relación contigo.

La relación de Nachan y Meiko aporta a MMB el grado de madurez, e incluso morbosidad, que le falta si se restringe solamente a la relación de Miki y Yuu. De hecho, podemos decir lo mismo con ellas dos. Cada una son el extremo de una personalidad. Mientras que Miki representa la inseguridad, la infantilidad y la imperfección (más cercana, eso sí, a cada uno de nosotros), Meiko representa la seguridad, la madurez y la perfección. Todo para equilibrar la balanza de un argumento que, como ya he dicho, se dirige de forma magistral.

La tercera relación importante en MMB es la de Ginta y Arimi, ya que surge de forma no premeditada por ninguno de los dos y, sobre todo, porque proviene del amor de cada uno de ellos por los protagonistas. Dos chicos enamorados que deciden fingir para conseguir a sus amores perdidos y que descubren realmente tras el desengaño que la vida continúa y que han empezado a sentir algo por su "aliado", algo que no creyeron volver a sentir.

En la serie aparecen muchos otros personajes que complicarán aún más los asuntos que ya creíamos como fijos mientras leemos el manga, lo que una vez más nos muestra una analogía con la realidad.

Más cosas que me gustan: la evolución de los personajes. Tanto física como mentalmente. Todos se van volviendo más maduros. También se ve en el dibujo, sobre todo en el caso de Miki. El pelo, su altura, su forma de vestir y de hablar y, sobre todo, su actitud la van definiendo durante toda la obra. Es en la que más se nota el cambio.



El si MMB es o no es un culebrón no voy a discutirlo. Más que nada porque no conozco la definición exacta de culebrón. Si se trata de toda aquella serie que se basa en los sentimientos de sus protagonistas, sin más, entonces sí, MMB es un culebrón. Pero un culebrón bien llevado y con un elemento no habitual del que no hemos hablado: el humor.



Que sí, que MMB, aparte de ser un manga de amor, también lo es de humor. En serio. Son muchísimos los momentos cómicos en la serie, los guiños simpáticos y hasta hilarantes. Es otra de sus genialidades, ya que si constantemente estuviéramos rodeados de problemas y un ambiente excesivamente dirigido hacia la "lucha" por el amor, esta obra podría ser muy agobiante. Los toques (y hay muchos) de humor consiguen oxigenar este ambiente, y además nos hace ganar simpatía por los personajes.

Hablando ya del dibujo te diré que lo estás viendo tú mismo. Se trata de un estilo shojo muy estándar. En mi modesta opinión, es tan estándar que casi lo podría definir como el perfecto. Es decir, artísticamente hablando, MMB es la definición de manga shojo comercial. Se puede llegar a pensar que Yoshizumi Wataru ha perdido todo su estilo y que su dibujo se ha convertido en impersonal, de tan estándar y perfecto que es. Pero son estos rasgos los que definen este dibujo y, aunque parezca increíble, una vez has leído alguna de sus obras, te resulta francamente fácil reconocer las demás a simple vista.

Y es que todos los autores tienen rasgos que les definen, a pesar de una mayor o menor proximidad a un estilo definido. Pues bien, la definición del dibujo de Yoshizumi es la falta de estos rasgos, y una perfecta definición de lo que es el dibujo típicamente Shojo.

Profundizando un poco más, vemos que según se va desarrollando la obra, la autora va experimentando cada vez más con nuevos estilos basados en el suyo propio, obteniendo resultados muy gratos. Por otra parte, reconocemos en ella también a una estupenda ilustradora, aunque eso lo podrás comprobar tú mismo unas páginas más adelante, en la sección de Ilustración.

La realización técnica del dibujo también es muy correcta, con un entintado válido y con un más que meritorio uso de las tramas, abundantes en MMB.

Hay algo, pasando ya a otro tema, que también me encanta de este manga (aunque ni mucho menos es exclusivo).



MANGA

Son los free talk de la autora. Se trata de espacios dentro del mismo dibujo donde la autora nos cuenta cosas que le han pasado, opiniones, noticias sobre la serie, desarrollos de la personalidad de cada personaje, etc. Y en MMB hay muchísimos. Es una pena no saber mucho más japonés para poder leerlos todos perfectamente.

Aunque eso, claro, tiene una fácil solución. Como sabes, Planeta de Agostini Cómics está publicando este manga en su versión en español (con el mismo formato tomo que tiene la original japonesa). Además, puedo dar fe de su buena traducción, de la cual se encarga la colaboradora de Minami 2000 Alessandra Moura. Así podemos disfrutar no sólo de "La Familia Crece" en TV, sino de MMB en su versión original como manga traducido al castellano.

Para terminar este repaso del manga sólo decir que si no lo tienes ya, no esperes más. Ve a la tienda y cómpralo. No ya porque sea el primer shojo serializado en nuestro país, que ya tiene su mérito, sino porque merece la pena. Mucho. No te guíes por el contenido aparentemente frívolo que muestra. En MMB se habla sobre todo de sentimientos, amorosos y de otros tipos. De sentimientos profundos que todos tenemos. Además te reirás mucho y, sin duda, pasarás un rato muy agradable compartiendo los problemas de Miki, Yuu, Ginta, Meiko, Arimi, Nachan, Kei...

ANIME

MMB ha pasado de ser un manga poco conocido al último bombazo anime que hemos vivido en España. Después de una larga sequía de series nuevas de anime japonés en todas las televisiones de territorio nacional, TVE nos sorprendió con dos nuevas series: "Rina y Gaudi" (*Slayers*) y la que nos ocupa: "La Familia Crece" (*Marmalade Boy*). Y nos sorprendió porque conocíamos el pacto oculto por el cual la televisión pública no emitía series de animación niponas salvo que fueran coproducciones con ella misma o con alguna otra cadena de televisión europea.

Nos sorprendió también colocando a "La Familia Crece" en horario Prime Time, es decir, de máxima audiencia juvenil, en La 2, dentro de un programa infantil-juvenil que curiosamente tiene nombre japonés: "Hyakutake". Y para qué te voy a contar nada más. El éxito que ha tenido ha sido arrollador, no habiéndose visto nada igual desde la emisión de Sailor Moon en A3.

Marmalade Boy en su versión animada es obra de la TOEI, la productora encargada, como he dicho antes, de la mayoría de las versiones anime de la Shueisha. Esto es una ventaja y una desventaja. La Toei es responsable de muchísimas series, como las conocidas *Dragon Ball*, *Captain Tsubasa* o *Yu Yu Hakusho*. Son series con muchísimos capítulos, por lo que su paso al anime conlleva un gran esfuerzo material y económico. Eso ha convertido a la Toei en maestra creando animación con los mínimos medios y con un nivel aceptable. Y eso es lo que sufre MMB. No tiene una animación buena, ni media (a veces es hasta mala), pero sirve para lo que se quiere contar.

No discuto que hubiera quedado mejor con una animación más elaborada, pero también soy consciente de que no era en absoluto necesario. Las características del manga provocan esto: nada de efectos especiales, grandes explosiones, movimientos masivos o acciones rápidas. Nada. Sólo la vida cotidiana de unos chicos normales.

Y es que MMB no se desmarca para nada de su homónima en manga. Es casi igual. Y digo casi porque me parece imposible hacer 76 capítulos de un manga de 8 tomos manteniendo el argumento y hasta los más mínimos gags



los más mínimos gags (cosa que me parece una gran hazaña), aunque casi lo consigue. Evidentemente no tenemos la misma profundidad, ni el mismo nivel de "complicidad" con los personajes. Es curioso, pero el papel da más juego que la animación.

Respecto al dibujo, notarás que también es muy similar. Lógico, pues fue la propia Yoshizumi Wataru la que realizó el diseño de personajes para la serie e incluso colaboró en su elaboración. Me encantaría que se pareciera mucho más al manga, pero ese tipo de cosas no son posibles en una producción de bajo presupuesto como es MMB.

En Japón la serie fue emitida por la Fuji TV desde el 13 de Marzo de 1994 hasta el 3 de Septiembre de 1995 a las 18:30 (¡¡como en España!!). En total, 76 episodios creados utilizando la serie de más éxito de la Ribon durante el año anterior a su emisión en TV para sustituir a "Miracle Girls" en el espacio habitualmente dedicado a la emisión de series de animación para chicas.

Tomando como referencia a "Miracle Girls", se producía un cambio. Se optaba por una serie mucho más madura, más avanzada, más compleja y no tan infantil, probando un nuevo nicho de público a esa hora. Y el resultado fue bastante bueno. De hecho se ha intentado con posterioridad repetir la cosa con otras series, y ha funcionado. De ahí que comentara al principio de este dossier que MMB había sido una de las series de animación SHOJO más importantes de los últimos tiempos. Con ella se instauró un nuevo tipo de serie animada que hasta el momento sólo se había visto en manga.

No se habían visto series shojo de este tipo hasta ese momento. Sí, es cierto que existen muchos títulos que hablan sólo sobre las relaciones chico-chica en el mundo de la animación japonesa, pero siempre habían sido desde el punto de vista masculino: *Touch*, *Kimagure Orange Road*, *Maison Ikokku*... Nunca desde el punto de vista femenino. Ellas siempre se habían tenido que conformar con "magical girls" como *Minky Momo*, heroínas en la piel de estudiantes de instituto como *Sailor Moon*, historias memorables como *Mujercitas* o auténticos dramas de época como *Candy Candy* o *La Rosa de Versalles* (hablando siempre, claro está, en el mundo de la animación). A partir de MMB también conocían ese tipo de series en versión animada dentro de una amplia difusión comercial (no teniendo en cuenta pequeñas obras con escasa repercusión en este campo). En este punto MMB supuso un nuevo concepto.





También en el de la temática. No podemos olvidar que la serie tiene un público adolescente, y a pesar de ello contiene referencias a la sexualidad (homosexualidad, confusiones sobre paternidades, etc), y a los problemas sociales (divorcios, coste de la vida, relaciones no bien vistas entre profesores y alumnos, etc) que también rompen un poco con la tónica general que habían tenido este tipo de series hasta ese momento, y que se adaptan mucho al gusto actual de la juventud japonesa.

Aparte de la serie de TV, existe también una película, estrenada en el año 95. Tiene solamente 30 minutos de duración, y nos cuenta una historia podríamos decir que "alternativa" que no modifica el argumento y que no aparece en el manga. Se sitúa con anterioridad al primer capítulo, postulando la posibilidad de que Yuu hubiera conocido a Miki antes de su primer encuentro en el restaurante.

Se trata de un capítulo más, pero mucho más elaborado y, desde luego, mucho más gracioso. La aparición de cierto grupito de niños con los cuales Miki bromea y juega (es que no quiero desvelaros más cosas sobre el film) es verdaderamente hilarante. La elaboración se nota un poco también en la animación. Se toma ron un poco más de tiempo. Presumo que si no se emite en TV, se convertirá en un raro y preciado objeto de coleccionista para más de un otaku.

Para terminar, decir que España no es el único país donde MMB se ha emitido, también lo ha hecho en Italia con el nombre de "Piccoli Problemi di cuore" (Pequeños problemas del corazón), de manera censurada y con la música y los opening y endings cambiados. Ha sido en Canal 5, cuya representante en España, Tele 5, también nos tenía acostumbrados a este tipo de "chapuzas". Lo curioso ha sido que a nuestro país ha venido directamente de Japón, no de Italia como es habitual, se ha traducido del original, no se ha cambiado la música y aparece de forma íntegra, lo cual es todo un logro. Mi felicitación desde aquí a Arait Multimedia, encargada de su distribución, por el buen trabajo hecho, y a los dos colaboradores de nuestra revista encargados de su traducción para TV: Alessandra Moura y Jaime Ortega.



Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

Art Book

Yoshizumi Wataru es una autora que, aparte de manejar muy bien las historias, es toda una maestra a la hora de plasmar sus personajes en el papel. Y si además se trata de hacerlo con todas las posibilidades del color, el resultado es francamente impresionante. Nos encontramos ante, según mi opinión, una de las mejoras ilustradoras shojo de la actualidad, y para muestra, el libro que os presentamos en esta sección.

Se titula "Marmalade Boy - Yoshizumi Wataru Art Book", y su referencia es ISBN4-08-855091-9. Es un libro que se ha podido conseguir durante bastante tiempo en las tiendas habituales de importación. Aunque en la actualidad, y gracias al éxito de la serie, es bastante difícil conseguirlo.

Su contenido se basa prácticamente en las mejores ilustraciones utilizadas como portadas, promoción y decoración interior del manga. Toda una maravilla, os lo puedo asegurar.



De Marmalade Boy a Mimi o Sumaseba. Comparación de dos historias de amor.

A primera vista parecerá que *Marmalade Boy* y *Mimi o Sumaseba* (la penúltima obra del estudio Ghibli) no tienen nada que ver. Pero son más de una las coincidencias entre ambas obras. De hecho he encontrado coincidencias con otras películas del estudio de Miyazaki.

Estamos ante dos historias de amor que evolucionan de manera diferente, pero que tienen puntos en común. *Marmalade Boy* tiene más tintes de culebrón, ya que se trata de una serie televisiva y tiene obviamente otro ritmo narrativo. *Mimi o Sumaseba* es un film autoconclusivo, aunque también basado en un Shojo Manga.

La primera coincidencia sería la personalidad de los personajes principales. Por un lado tenemos a Miki Koishikawa, de carácter abierto, sincera e impulsiva. En "Mimi" tenemos a Shizuku Tsukishima con un carácter bastante análogo, es una chica con mucha imaginación y también con un carácter abierto, sin problemas a la hora de expresar sus sentimientos. Por otro lado tenemos a los chicos: en *Marmalade Boy* Yuu es el contrapunto perfecto para Miki. Reservado, aparentemente bastante frío... hasta que conoce a Miki, y empieza a mostrar su lado afectivo; en *Mimi o Sumaseba* el protagonista masculino es Seiji Amasawa, un chico que inicialmente también es bastante callado. No se relaciona mucho con sus compañeros de clase obsesionado con la idea de ser luthier (artesano de violines), y el hecho de encontrarse con Shizuku también cambiará su vida.

La primera coincidencia entre las dos historias es la manera en que comienzan las relaciones. Al principio Miki no soporta a Yuu al encontrarlo bastante frío y extraño. Además se enfada constantemente con él porque siempre se está metiendo con ella. Del mismo modo, en "Mimi" los dos primeros encuentros entre Seiji y Shizuku no son muy afortunados. Seiji se burla irónicamente de Shizuku y ella empieza odiándole.

Otra cosa en la que ambas obras coinciden es en la existencia del personaje "confidente". Ambas, Miki por un lado y Shizuku por el otro, cuentan con sendas amigas que hacen de apoyo moral. Miki tiene a su amiga Meiko, con quien intercambia el diario y no tiene secretos con ella (aunque Meiko sí los tiene con Miki al principio). Shizuku cuenta con su amiga y compañera Yuuko. Eso sí, al principio de la película es la propia Shizuku la que sirve de confidente de Yuuko al ser ésta mucho más tímida. Sin embargo más tarde Yuuko desempeña el papel de "pañuelo de lágrimas" para Shizuku, al igual que Meiko hace con Miki cada dos por tres en *Marmalade Boy*.

Y no nos podía faltar un tercero en discordia (bueno, en *Marmalade Boy* también hay un cuarto, una quinta, etc... pero repito que en un culebrón como ese hacen falta más personajes). Me refiero a Ginta, el antiguo amor de Miki en *Marmalade Boy* y que volverá a la escena para no perderla ante la presencia de Yuu. En la otra historia tenemos a Sugimura, del que la amiga de Shizuku, Yuuko, está enamorada. Sin embargo él ha querido siempre a Shizuku, quien sólo lo considera un amigo. Este juego de persecuciones está presente en todas las series de esta temática y aquí no iba a ser menos. Para seguir con las analogías recordaré que ambos triángulos se resuelven de manera parecida: Miki acaba quedando con Ginta como amigo y lo mismo pasa entre Shizuku y Sugimura.

Luego existen otras coincidencias aunque más puntuales. En *Marmalade Boy* hay un capítulo en el que Yuu lleva a Miki en bicicleta hasta la playa para calmar sus ánimos alterados. A la vuelta, una agradecida Miki apoya su cabeza en la espalda de Yuu mientras vuelven a casa. En *Mimi o Sumaseba*, cuando Seiji vuelve de Italia va a buscar a Shizuku y se la lleva para ver amanecer. La misma escena se repite cuando ambos van montando en la bicicleta. Sin embargo, en *Mimi o Sumaseba* esta secuencia es mucho más emotiva y está mejor conseguida, siendo capaz de ablandar a los corazones más duros.

Debo reconocer que soy un enamorado de las dos obras. No obstante, como historia de amor puro, me quedo con la película del malogrado Yoshifumi Kondo. Su narración está mucho mejor llevada que en *Marmalade Boy*. La serie de televisión fue artificialmente alargada debido a su éxito de audiencia y eso hace decaer la calidad de la historia.

No obstante, existen más coincidencias, aunque sean con otras películas del estudio Ghibli. Por ejemplo, cuando aparece Anju Kitahara, la amiga de la infancia de Yuu, hay un flash-back en el que recuerdan cómo jugaban ambos cuando eran niños. Aparecen corriendo por un parque para acabar tumbados en el césped juntos y con los brazos abiertos, mirando al cielo. Esa secuencia es un claro "homenaje" de la que se da en la película *Tenku no Shiro Laputa*, cuando los dos protagonistas, (con la misma edad) llegan por fin a la isla



flotante de Laputa y acaban tumbados en el césped exactamente en la misma posición. De nuevo se trata de una escena muy emotiva y difícil de olvidar. La música en ambos casos está deliciosamente escogida.

Pero no acaba aquí la cosa. A la autora de *Marmalade Boy*, Wataru Yoshizumi, le gusta dedicar guiños a sus lectores, al igual que hace el Maestro Miyazaki en todas sus películas. Rara es la película del estudio Ghibli que no tenga alguna referencia a un film anterior del susodicho estudio. Por ejemplo, hablando de *Mimi o Sumaseba*, a lo largo de la película se hace referencia a anteriores títulos del Estudio Ghibli. Sin ir más lejos, en el escritorio del cuarto de Shizuku hay colgando como adorno una brujita en clara referencia a *Kiki's Delivery Service*, o por ejemplo cuando Seiji va a visitarla a la biblioteca el libro que está leyendo no es otro que "Nausicäa". En *Marma-lade Boy* también se pueden hallar guiños de la autora hacia sus lectores-espectadores. Cuando Ginta le roba un beso a Miki, lo hace con la excusa de probar si los caramelos que toman saben efectivamente a un beso. El detalle es que la que anuncia dichos caramelos es una tal "Mio Hagiwara", que es precisamente la protagonista de *Handsome na Kanojo*, el anterior manga de Yoshizumi. Y no acaba ahí la cosa: la heladería en la que trabaja Miki junto con Kei-kun se llama Bobson's y en Japón existe una cadena de heladerías llamada Hobson's, con lo que la autora está constantemente mostrando su complicidad con los lectores.





De momento, *Marmalade Boy* ya está en nuestras pantallas. Para que podamos ver *Mimi o Sumaseba* habrá que esperar a que Disney-Buenavista se decida a editarla, pues es la compañía que adquirió los derechos de las películas del estudio Ghibli para su emisión en occidente. Espero que, para entonces, los que no la hayáis visto os acordéis de este artículo y podáis comparar por vosotros mismos.

Santiago Tejero
rolativi@eucmos.sim.ucm.es

CURIOSIDADES DE LA VIDA

Es verdad que muchas veces nos llaman la atención detalles de la vida cotidiana y de la cultura japonesa que hay de fondo en nuestras series favoritas, pero a veces llega a ser increíble la casualidad.

Traduciendo el cuarto tomo de *Marmalade Boy*, me encuentro que Miki y sus compañeros de clase se van de viaje a Hakodate (Hokkaido, norte de Japón). Hasta ahora de lo más normal. Suben a la torre de Goryôkaku y allí compran cosas relacionadas con Toshizô Hijikata. ¿Qué quién es? Ni más ni menos que el líder de los Shinsengumi, que aún siendo de Kyoto, murió en la batalla de Hakodate (Nota de Lázaro: A mí no me miréis, yo tampoco me entero de nada) y por eso se le recuerda en esa zona. ¿Todavía no os suena?

Hace unos meses, me sorprendía que Canal Sur volviera a emitir anime respetando openings, endings, nombres, etc, originales. ¿Todavía no? Hablo de "Isami", sí, la niña que junto al guaperas Soshi y el despistado Toshi formaban el grupo de los Shinsengumi para combatir a los duendes negros. Pues existieron, se llamaban Isami Kondô, Sôshi Okita y Toshizô Hijitaka, antes de la *Era Meiji*, el siglo pasado, y luchaban contra la banda de los narigudos (si habéis visto a los duendes negros, veréis qué cacho nariz tienen). Curioso, ¿no?

Es verdad que hay cosas que nos llaman mucho la atención, como lo de los palillos, sentarse en el tatami, el paisaje, los festivales, las leyendas y un largo etcétera, incluso guiños de otras series (como un Goku en *City Hunter*), quizá a veces no nos damos cuenta, pero a la mínima que rasquemos un poco, podemos encontrar todo un mundo de riqueza cultural exótica e interesantísima, fijaros un poco y lo descubriréis. Quitando un buen dibujo y un buen guión, siempre hay algo más y no deja de sorprenderme.

Chiisai
chiisai@lynxman.net



OTRAS OBRAS DE YOSHIZUMI WATARU



Como todos sabemos (o deberíamos tras leer este dossier), Yoshizumi Wataru es la autora de *Marmalade Boy* (La familia crece), pero ¿es esta su única obra?

Yoshizumi Wataru comenzó como mangaka en 1984 con: *Radical romance*; a la que siguieron *Heart beat* (1985), *Another day* (1987), *Thenshi to Bouken* (1987) y *Green age* (1991), todas ellas obras cortas. En 1988 publicó *Quartet game*, su primera obra larga, recopilada en un tomo. A finales del 88 empezó *Handsome na konojo* (hermosa chica), obra que terminó en 1992, recogida en 9 tomos y siendo este manga él más largo hasta el momento.

Handsome na konojo cuenta la historia de Miu Hagiwara, una joven actriz y modelo de 14 años que reparte su tiempo entre escuela, amigos y trabajo, pero lo más importante es su relación con Ichiya Kumagai, también actor y de su misma edad.

Los problemas empiezan cuando Miu es rechazada por Ichiya e inicia una aventura con el mejor amigo de él, Osamu Kani. Ichiya, al poco tiempo, se da cuenta de su error ya que él está enamorado realmente de Miu. Miu por su parte, queda con Osamu para confesarle su amor por Ichiya y terminar su relación con él. Poco después, Miu e Ichiya comienzan a salir juntos, siendo su relación tan complicada como la que existe entre Yuu y Miki, los protagonistas de *Marmalade Boy*. *Handsome no konojo* fue además el primer manga de Yoshizumi Wataru llevado a la pantalla, en forma de un OVA de 36 minutos.

Poco después de terminar *Handsome na konojo* publicó su serie más popular: *Marmalade Boy* (1992-1995).



En 1996 comenzó *Kimi skika Iranai* (No quiero a nadie salvo a ti), que consta de dos volúmenes. Este manga comienza cuando Atsumu Totoki entra en clase y ve por primera vez a Akane Kurihara, una nueva alumna con un pasado no demasiado corriente. Sólo hablan unos minutos pero son suficientes para hacer amistad. Pero poco después Atsumu se entera del pasado de Akane, estuvo casada durante tres meses (tras los cuales se divorció). Atsumu, al enterarse, decide no confesar sus sentimientos y seguir siendo sólo su amigo, pero se da cuenta de que está realmente enamorado de ella y decide conquistar su corazón. Sin embargo Akane al poco tiempo cae enferma y debe ser operada, temiéndose que en la operación pueda perder la vida. Atsumu intenta darle ánimos prometiéndole que todo saldrá bien, siendo entonces cuando Akane empieza a pensar que no es sólo amistad lo que siente por Atsumu. Este manga se desarrolla en un ambiente estudiantil, y es un amor más light que el de *Marmalade Boy*, sin tantos enredos, con momentos muy románticos, muy cómicos y con un final feliz. En mi opinión, es muy recomendable para los que hemos disfrutado con *Marmalade Boy*, siendo este guión uno de los más elaborados y quizá el más logrado de Yoshizumi Wataru (tiene muy buena pinta ^_-).

Su última obra hasta el momento es *Mint na bokura*, que empezó en enero del 97 y que actualmente se publica en la revista mensual Ribon, y, por increíble que parezca, es una historia con más enredos que *Marmalade Boy*. Los protagonistas son dos hermanos gemelos (chico y chica): María y Noeru Minamino. Un día el padre propone que lo acompañen a Hawaii pero María participa en un campeonato de baloncesto y no puede ir. Cuando Noeru regresa de su viaje, María se ha trasladado a otro colegio dejándole una carta en la que explica que necesita estar sola por un tiempo. Su madre le explica (a Noeru) que María se ha enamorado y el padre recuerda entonces la historia del primer amor de su hermana Akane, que resulta ser la protagonista de *Kimi skika Iranai* (curioso ¿verdad?). Noeru siente curiosidad por conocer al chico del cual se ha enamorado su hermana y pide a su padre permiso para trasladarse a la escuela donde está María, el padre se lo concede pero tendrá que hacerse pasar por una chica pues sólo queda una habitación femenina. Noeru no se lo piensa dos veces y acepta (*Nota de Lázaro*: Y yo que pensaba que ya lo había visto todo...), imaginad la sorpresa de María cuando el profesor presenta a Noeru como su hermana gemela. A partir de aquí la historia está llena de líos y enredos: Noeru se enamora de su compañera de habitación, hay unos cuantos chicos que se enamoran de él... Es un manga con flashbacks que introducen la trama y la historia, aunque no deja de ser un culebrón, es bastante entretenida. De momento lleva 2 tomos recopilados.

Todas las obras de Yoshizumi Wataru han sido publicadas por la Ribon, siendo la única compañía en la que ha trabajado. Aunque la mayoría la hemos conocido gracias a *Marmalade Boy* no por ello sus demás obras quedan en la sombra, todas ellas tienen un gran interés propio y constan de buen guión y dibujo, aunque sí que es verdad que tiende a desarrollar sus mangas en una trama llena de enredos recayendo un poco en lo mismo. Aún así no sé a qué esperáis para mandar un montón de cartas a Norma y Planeta para que publiquen alguna otra obra de esta excepcional autora: Yoshizumi Wataru.

Esther Molina

Marmalade Boy
DOSSIER

PONIENDO LAS PALABRAS EN LA BOCA

¿Cómo se hace que un anime que se llama *Marmalade Boy* (por decir algo) se acabe convirtiendo en *La familia crece*? Vaya, buena pregunta, escribe una tesis de dos mil palabras para mañana... digo... no, que eso es lo que tengo que explicar en este artículo.

Bueno, vayamos explicando las cosas paso a paso: se compran los derechos de la serie (en Japón o donde haga falta), se busca un estudio de doblaje y éste a su vez busca un traductor... ¿He dicho "UN" traductor? Pues no es así. En realidad lo que suele hacerse es tener unos cuantos traductores para que los episodios estén listos lo antes posible -cuanta más gente haya, más rápido se hará el trabajo-

Después, el director de doblaje se encarga de "cortar" las traducciones. Cuidado, no penséis mal; aquí "cortar" significa más o menos adaptar las traducciones a la labor de doblaje. Esto es, conseguir que lo que se dice "quepa" dentro de las "bocas" de los personajes. Además, debe cuidar de que nada relativamente importante varíe en la serie (nombres, lugares, etc.) de un episodio a otro.

Una vez "cortado" se dobla y a continuación se entrega el producto terminado a la cadena que vaya a emitir la susodicha serie y de allí pasa directamente a nuestros televisores.



Pero el defecto principal de este sistema es que si un error no es remediado al principio, se corre el riesgo de que aparezca en el producto final, sobre todo si las diferentes personas que toman parte en él no se coordinan bien.

Imaginemos que en ese guión original hay un fallo (redacciones mal hechas, errores gramaticales, etc.). No es algo tan raro si tenemos en cuenta que lo normal es que se manden en inglés (y que la traducción japonés-inglés no suele ser muy brillante).

O por ejemplo ¿qué se hace cuando en un episodio un personaje se llama "Kei" y al siguiente se le llama "Hotaru"? En caso de duda al traductor se le indica dirigirse al vídeo para oír lo que dicen y tomar una decisión, pero si el traductor no sabe japonés (recordemos que no es necesario) realmente le dará lo mismo.

También podría suceder que los mismos japoneses tomasen la decisión de "occidentalizar" los nombres, para ver si así venden de una vez su producto. En estos casos la decisión definitiva corresponde al director de doblaje, quién resolvería las dudas desde su autoridad y experiencia (o sea, como le parezca mejor), pero tened en cuenta que el guión manda. Es decir, que si en el guión pone "Francisca" (en vez de "Miki") se doblará como "Francisca", y dará igual lo mucho que se jure y perjure cuál es el nombre auténtico. Lo bueno que tiene esta postura es que, por otro lado, si pone "Miki" se doblará como "Miki".

Pero vamos a ver -dirá alguien- ¿entonces por qué se llama "La Familia Crece"? A eso voy. Pues porque aunque el guión sea perfectamente traducido y doblado, todavía tiene que superar el obstáculo definitivo: la cadena de televisión. Son sus responsables los que deciden las cosas más importantes: lo que se puede decir, lo que puede aparecer, lo que se corta, etc. En esto entra, por supuesto, el nombre que se le vaya a dar a la serie en cuestión. Aquí el estudio de doblaje podrá, como mucho, sugerir, pero una vez se toma la decisión no hay nada más que hacer. Y lamentablemente no parece que estos personajes se rompan mucho la cabeza, no...

Así que visto lo visto, me temo que el que "La familia..." se llame así ha sido simplemente porque "Ya sé que tienes novio" lo habían usado antes, que si no...

Jaime Ortega

P.D: si os sirve de consuelo, para MBoy se barajaron los nombres de "Mermelada de naranja" y "Problemas en la familia". Con Slayers, la cosa estuvo entre "Los asesinos" y "Rina la hechicera".



TRADUCTORES Y DOBLADORES

Que yo sepa, hasta hace poco a los traductores se los ha ignorado completamente. Al igual que los dobladores, suelen estar en el anonimato.

Supongo que, al principio, tanto nos daba si nuestros personajes se llamaban Sabrina, Rosita o Johnny. Seguramente, es cuando hemos tenido elementos para comparar cuando hemos puesto el grito en el cielo al ver que no respetaban los nombres originales (por poner un ejemplo) pero, seamos realistas, somos cuatro gatos los que nos damos cuenta. Claro que hacemos mucho ruido pero creo que hay pocas nueces. A veces hay ciertos cambios o fallos que son tolerables, pero cuando fastidian elementos importantes para la historia (como lo del sexo de Dilandau en *Escaflowne*) o ni siquiera mantienen una coherencia (como llamar a una Sailor por su nombre español, francés o incluso japonés) cabrea, así que, en mi caso, pasé a la acción. Me entero de que van a sacar uno de mis mangas favoritos, *Marmalade Boy*, y antes de que caiga en manos de vete a saber quién y vete a saber cómo quedará, me ofrezco, estoy un tiempo en periodo de prueba y, finalmente, me aceptan, y por lo tanto, también me ofrezco al estudio de doblaje del anime para "mantener esa coherencia" ^_^. Y eso es lo que hago, me meto en ese mundillo para saber el porqué de todos esos errores o cambios. Y, últimamente, podría decir que suelen ser justificables.

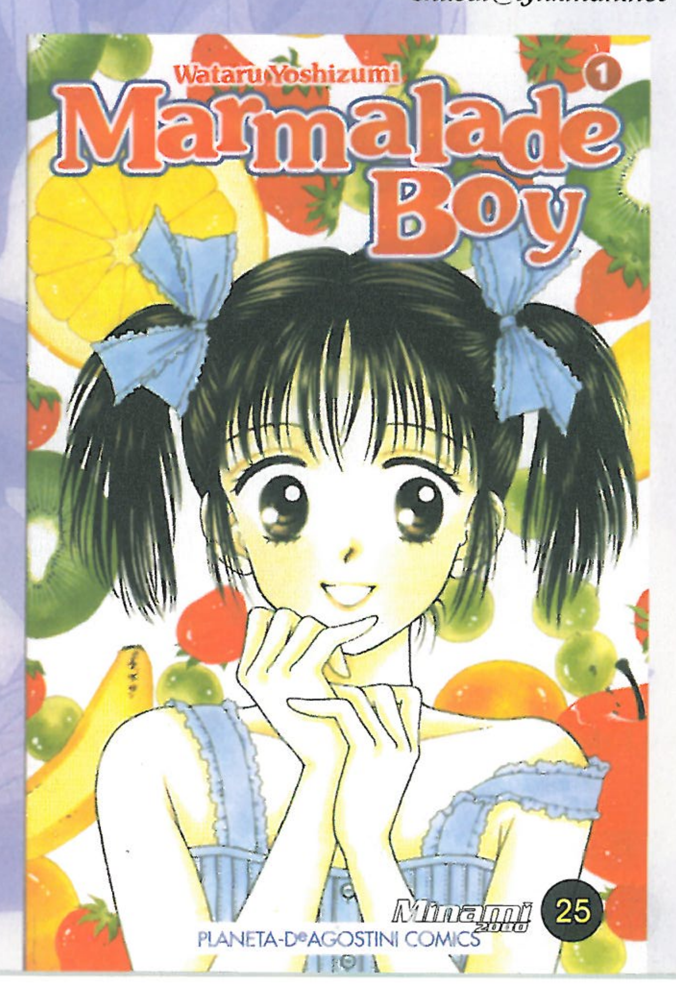
Claro que todo el proceso desde la traducción hasta su lectura o emisión es más complicado de lo que parece. Lo primero es la simple traducción, pues para más inri hay muy pocos que sepan japonés, menos aún que les guste el manga o el anime y ya no digo los que conocen la serie en cuestión. Así que, lamentablemente, muchas veces el perfil del traductor suele ser el que tiene un guión en americano de lo más patético, que no le gusta esto, y si acaso en la medida de que le da de comer; pero también tengo que defender a las empresas que han puesto de su parte para solventar esto. Algunos han llegado a confiar en los aficionados y éstos les han fallado. Quiero decir, uno debe profesionalizarse y cumplir, ni más ni menos que hacer bien su trabajo, me refiero a que mola traducir 4 páginas de tu manga favorito, pero, hay que terminarlo, pasarlo al ordenador, corregirlo y, sobre todo, ponerte un ritmo y entregarlo en el plazo establecido (incluso antes). Y después tienen (o mejor dicho, tenemos) que adaptarlos, vamos, que esté en castellano, meterlos en los bocadillos o en las bocas para que hayan los mínimos cambios posibles, pero incluso hay que ajustarlo al ritmo del doblador. Aunque después de todo el esfuerzo, ves que vale la pena y sigues. No sabéis qué cara de felicidad se me puso cuando leí Natchan u oí Kei-kun.

Seguramente a casi nadie le gusta trabajar y trabajar y trabajar, pero como la mayoría tenemos que hacerlo para vivir, mejor buscar algo que nos guste, ¿no? Yo, por suerte, lo estoy consiguiendo. Ya sé que así no salvaré al planeta ni a la humanidad, pero creo que es importante tener un momento para relajarse, divertirse o disfrutar de algo que nos guste, en nuestro caso el manga, por ejemplo.

Creo que, por lo general, se ha ignorado a los traductores y dobladores hasta que han "fallado" en algo. En el caso de los segundos, no sé por qué no se les reconoce su mérito, quizá te gusten más o menos sus voces, quizá sean mejores o peores actores, pero los tenemos con nosotros, todos los días, en todas las películas, en todas las series, ¿quién podría decir el nombre de alguno? Bueno, vale, Constantino Romero, ¿alguien más? A veces nos suenan las mismas voces en diferentes series e incluso hemos tenido la oportunidad de conocer a alguno de ellos en persona (por la tele, como es el caso Benji de *Campeones*), pero poco más. Y en la medida de mis posibilidades, intento que se les conozca, ¿cómo?, haciéndoles entrevistas o invitándoles a diferentes jornadas.

Por todo ello, os pediría que no criticarais por el mero hecho de hacerlo sin antes conocer a fondo la situación, y si tiene arreglo y está en tus manos, ¿a qué esperas?

Jaa ne!!
Chiisai
chiisai@lynxman.net



Marmalade Boy

DOSSIER

DOBLADORES

MARMALADE BOY. ENTREVISTA A LOS SEIYUUS

Estuvimos de visita una mañana en los estudios de grabación que posee **Arait Multimedia**, donde se realizó el doblaje al castellano de *Marmalade Boy*. Al salir de doblar el episodio 72 (ya faltaba poco), nos quedamos charlando con Miki, Yuu y Ginta, es decir, con Amalia, Iván y Jaime, sus dobladores españoles.

M2000: Contadnos un poco vuestra experiencia en el mundo del doblaje de animación.

Amalia *(Miki)*: Mi primer trabajo como dobladora de animación fue en *Los Mundos de Bobby*, una serie americana donde yo hacía el papel de una adolescente alocada, algo parecida a Miki, pero que no se puede comparar al éxito de *La Familia Crece*. Aparte, ya dentro del anime, hago los papeles protagonistas en *Azuki* y en *Pollyana* (esta última pendiente de emisión) y bastantes películas "hentai", como por ejemplo *Noches de acero*.

Iván *(Yuu)*: Desde los seis años llevo dentro de esto, ya que mis padres también son dobladores; comencé haciendo ambientes, publicidad, series... y mi primer trabajo en anime fue en *Campeones*, donde hacía el papel del portero del Toho, Ed Warner; Teo Sellers, un gordito que salía de vez en cuando e incluso al entrenador Kirk. Lo doblamos en Estudios Exa, todos éramos muy jovencitos y nos lo pasamos de miedo. Luego hice de representante en una serie llamada *Models* y algunos personajes secundarios en *Kimagure Orange Road* (*N. de la R:* Y encima, en la vida real, estuvo saliendo con nuestra adorada Sabrina. ¡Rabia, rabia!).

Jaime *(Ginta)*: Creo que yo también empecé en *Los Mundos de Bobby*; he dirigido bastante producción "hentai" para un canal de una de las plataformas de televisión digital. También dirigí *Tokyo Riot Police*, he participado en *Phantom 2040* y, por supuesto, he dirigido el doblaje de *La Familia crece*, que creo que es la que más éxito ha tenido de todo lo que he hecho hasta ahora.

M2000: ¿Qué hay de los actores de doblaje en los personajes que interpretan?

Amalia: He puesto la voz, por supuesto, y he intentado imprimirle la "eterna duda" que está presente a lo largo de la adolescencia, y que yo he procurado subrayar en Miki, quizás incluso haciéndole algo más insegura de lo que parecía en el original.

Ivan: El sano descaro que desprende Yuu cuando está con Miki. En esto hemos tenido bastante libertad para imprimir carácter a los personajes y hacerlos más "nuestros". Es cuando tu trabajo te permite mayor creatividad.

M2000: Pero sigue siendo un trabajo muy oscuro....

Ivan: Es sorprendente que en Japón haya seguidores



Nombre: Amalia Cantaredo
Papel: Miki Koishikawa
Fecha de Nacimiento: 01-05-1964
Grupo Sanguineo: 0+



Nombre: Ivan García
Papel: Yuu Matsuura
Fecha de Nacimiento: 25-04-69
Grupo Sanguineo: 0+



Nombre: Jaime Roca
Papel: Ginta Suou
Fecha de Nacimiento: 29-06-1965
Grupo Sanguineo: 0+

de dobladores que los siguen a través de la series en las que actúan... ojalá aquí se valorara algo más nuestra profesión.
Amalia: A veces no salimos ni en los títulos de crédito.
Jorge: Además, en una película de imagen real, tu eliminas la voz y el actor, con sus gestos, su idiosincracia, llena la pantalla y puede que se vea reducida su capacidad de comunicar al 50%, porcentaje que tú, como doblador, restituyes... pero en el anime, el porcentaje es muy superior, realmente, el peso pesado recae sobre la voz.
Amalia: Fíjate en Miki, con sus pensamientos en voz en "off", casi a imagen parada...

M2000: Amalia, ¿qué has encontrado en Miki que te recuerde a tu propia adolescencia?
Amalia: ¡El pavo que tiene encima! Es algo por lo que hemos pasado todas -y todos- y yo no me considero una excepción, no me fue difícil volver a los quince, total, tampoco hace tanto que los dejé atrás... (risas). Lo que me ha llamado la atención, de Miki y de todos los demás, es el fiel reflejo de ese mundo irreal en el que viven los adolescentes, donde los problemas propios son los más importantes de la historia de la humanidad. Pero en realidad Miki lleva una vida muy facilita, es una niña bien, hija única, vive en un estupendo chalet, va a un colegio privado... incluso le es bastante asequible la posibilidad de estudiar en el extranjero.
Jorge: Yo creo que es una especie de "mundo ideal", como cuando nos muestran las casas con jardín y garaje en las películas americanas... es el mundo en el que todos querríamos vivir, pero luego te encuentras con aspectos negativos, como la casi total falta de confianza y comunicación con los padres, que parecen unos payasos irresponsables a lo largo de casi toda la serie.

M2000: ¿Os parece un producto muy localista?
Amalia: Para nada, la ambientación, el diseño de personajes, todo es muy internacional, si salvamos los detalles del protocolo y el tema de quitarse los zapatos en el genkan antes de entrar en el resto de la casa.
M2000: y la forma de celebrar el año nuevo...
Amalia: Es muy llamativo también que el diseño de personajes -cabellos, orejas, y sobre todo ojos- sean tan occidentalizados.
Jaime: A mí me llamó la atención el hecho de que todos los protagonistas son hijos únicos, no tienen hermanos... los únicos que tienen hermanos son los personajes americanos.

M2000: Habéis tenido problemas a la hora de doblar "escenas delicadas" que pudieran alterar la conciencia de las "mentes bienpensantes"?
Jaime: Hubo situaciones algo más descaradas en el japonés -parecen ser bastante liberales en esas cosas- y que aquí tuvimos que darle las vueltas a la traducción y el doblaje. Por ejemplo, cuando Miki llega a Estados Unidos y Jenny le dice que se ha acostado con Yuu, tuvimos que matizarlo para, sin decir la palabra "cama" ni "acostarse", dar a entender algo parecido.
M2000: Y que la retrógrada ATR no se abalance sobre la serie... (risas).
Jaime: Es una serie que tiene componentes muy liberales -intercambio de parejas, homosexualidad, travestismo- y a la vez componentes muy conservadores... la generación de los padres de Miki parece ser mucho más liberal que sus propios hijos, que dan muestras de ser mucho más conservadores que sus progenitores.

M2000: Algún detalle curioso de producción...
Jaime: ¡Ah!, que estuvimos a punto de cantar "Rain" en castellano, dentro del capítulo correspondiente, cuando Yuu y Satoshi montan un grupo, pero no conseguimos a tiempo el playback...

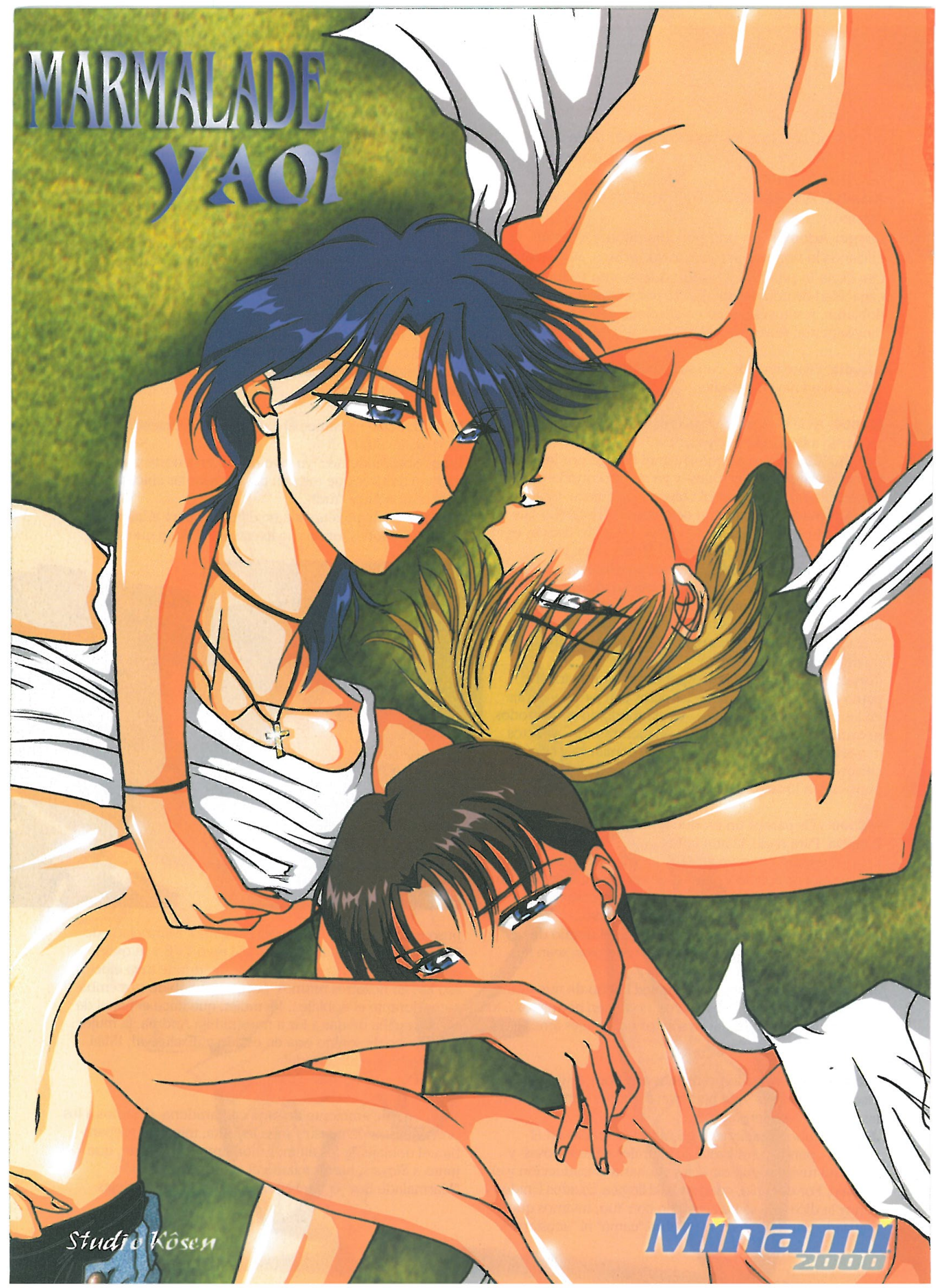
M2000: ¿Qué os parece el éxito que está teniendo *Marmalade Boy*?
Iván: Sorprendente... yo vivo en la sierra norte y en mi barrio, cada vez que me ven pasar, todas las chicas empiezan "¡Yuu!, ¡Yuu!"...
Amalia: Es una telenovela en dibujos y para adolescentes.
Jaime: De todas formas no le cuadra el título que se le



puso en castellano... Yo propuse titularlo "Mermelada de Naranja", pero la última palabra la tuvo TVE y se quedó como "La Familia Crece". Realmente, donde tuvo efecto eso fue en nosotros mismos, porque ha habido tres embarazos durante el doblaje... Mi mujer, que hace el papel de Meiko, acaba de dar a luz a nuestra hija Andrea, la mujer del técnico de sonido está en estado y ¡Exclusiva!, ¡Miki está también embarazada!
Iván: ¡Y no es de Yuu! (risas).

Y así, en este ambiente de sana camaradería, dejamos a los protagonistas de nuestra serie favorita, mientras preparaban el doblaje de los últimos momentos de la serie, que junto a *Slayers*, ha resucitado el anime en televisión: "Marmalade Boy" o "La Familia Crece", vosotros elegís.

Mike Sánchez.


MARMALADE
YAOI
Studio Kôsen
Minami
2000

IN & OUT



La homosexualidad está de moda. Está claro, más que el agua. Primero fueron mangas de acción, luego el shojo manga, entonces vino lo que llamaban manga erótico, y después, la revolución: el yaoi manga. El descubrimiento del siglo. Tal es así que los japoneses hacían mangas de homosexuales que cubrían un cuarto o más de la producción total del manga y la mitad de la de shojo.

Y nuestro director, Lázaro, no ha querido ser menos, siempre dispuesto a satisfacer a sus más fervientes admiradoras (y supongo algunos admiradores), y le ha dedicado nada menos que una sección en la revista.

Morbo, acción (¿en qué sentido?), chicos guapos, romanticismo, amor, pasión, amistad (con derecho a roce), odio... el mayor compendio de sentimientos se dan en este tipo de historias, así que ya sabéis, en esta sección no se puede esperar otra cosa.

Pero como primer artículo no quisiera profundizar en ninguna serie, sino más bien generalizar un poco sobre el tema para que tengáis una idea de lo que quiero tratar número tras número.

Para empezar, existen varios términos a diferenciar:

Shojo Manga: Historias románticas de amor entre chicos y chicas. Son mis favoritas pero como tienen su propia sección no hablaremos aquí de ellas.

Bishonen Manga: Historias en las que salen chicos guapos, muy guapos, pero donde no tiene porqué haber ningún tipo de relación ni historia de amor entre ellos.

Yaoi Manga: Historias de amor entre dos hombres.

Shonen Ai: Historias de amor entre dos hombres o más. Se diferencia del anterior en que las escenas de sexo no son tan explícitas.

Yuri: Historias de amor entre mujeres. Son mucho menos comunes que las de hombres.

Shota Com: Historias yaoi donde las relaciones son entre niños o adultos y niños.

Siyohin: Historias yaoi hechas por aficionados o profesionales pero que tienen como protagonistas a muchachos de otros mangas o series que no son de género yaoi. Sería el caso de historias yaoi de Saint Seiya, Captain Tsubasa, Shurato, Sailor Moon, etc.

Supongo que con esto quedan resueltas todas las dudas que esta sección hubiera podido generar, así que prosigamos.

El yaoi es un género creado principalmente para las mujeres, aunque en menor medida también para los hombres que se sienten identificados con los personajes aunque no necesariamente con lo que les ocurre.

¿Por qué les gusta tanto a las mujeres este género?

Puede haber varias razones, pero de lo que no me cabe la menor duda es que la principal es la belleza de sus personajes masculinos. Son personajes adultos, de rasgos completamente afeminados pero que a la vez poseen una parte muy varonil (y no me refiero a algo físico), que tienen una mirada profunda y cautivadora y muestran en ella una personalidad oculta y enigmática que atrae profundamente. Son personajes que dejan al descubierto su amor y su frustración en un turbulento remolino de pasión.

Otros son todo lo contrario, tienen un turbio pasado, son frágiles, débiles, ingenuos y dependientes, faltos de cariño y con carácter fuerte y endeble a la vez, ideales para conseguir los propósitos que en estas historias todos tienen: el complejo de víctima.

Porque en estos relatos siempre hay una víctima, quiero decir, siempre hay uno que está dispuesto a darlo todo y otro que no quiere recibir, pero que forzado acaba por aceptar la situación que se le viene encima. Todo esto es lo que más morbo causa a la hora de leer la historia, puesto que si todos estuvieran de acuerdo, no sería tan interesante.

Las historias yaoi no suelen ser románticas, sino pasionales, y por regla general bastante trágicas. Los celos forman una parte importante en los argumentos, y el amor que sienten unos por otros se basa en una demostración lo más física posible donde no tiene nada de raro llegar a una medio violación.

Pero da igual. Si el personaje es guapo y tiene carisma entra muy bien a cualquiera, y la mayoría de las chicas acaban comprendiéndolo, y haga lo que haga, ya sea asesinato, violación, etc... todo, todo, es perdonable (Nota de Lázaro: ejem...).

Aparte de esto, el personaje yaoi es un prototipo que se ha tendido a meter de alguna manera en todos los tipos de historias posibles, y de muy variopintas maneras: Está el homosexual con clase y aspecto varonil, como puede ser el caso de Seichiro de Tokyo Babylon; el típico personaje con pluma, como es el caso de Reiga en Shurato, Nuriko en Fushigui Yugui o Siler de Bésame Licia; personajes de aspecto afeminado como Shun en Saint Seiya, que da el toque femenino a los cinco caballeros... Son personajes a los que les gusta el aspecto femenino pero que en ningún momento te dejan claro que pertenezcan a la otra acera...

En fin, de lo que no cabe duda, es que un buen personaje yaoi se lleva por delante a cualquier otro de cualquier otro tipo de historia. Son los mejores. Y si no estáis de acuerdo con esto no importa, simplemente id leyendo lo que aquí se va a publicar, conociendo historias y personajes, y comprobad si al menos en parte tengo o no razón.

Sobre los artistas yaoi, en Japón existen montones, lo que sucede es que no todos son conocidos. Lo que es evidente es que el movimiento yaoi tiene un nombre: Minami Ozaki; que no ha sido ni mucho menos la primera en hacer una historia de este estilo pero sí la que ha subido como la espuma con su ya famoso ZETSUAI 1989; habiendo uno de los protagonistas de este manga, Koji Nanjo, batido récords de personaje favorito aquí y en parte del extranjero.

Pero en esta sección no vamos a limitarnos a hablar de los autores conocidos, sino de la gran variedad de famosos y menos famosos que se mueven en el mundo Nipón, hablaremos de ellos, de sus libros de ilustraciones, CDs de música, mangas... en fin, de todo en general.

Y, naturalmente, admitimos peticiones, ideas, sugerencias y cualquier tipo de comentario constructivo (e incluso destructivo).

¡BANZAI POR EL YAOI!

Mae Fernández
otaku@lander.es



SUPER TABOO

¡Bienvenidos a la sección caliente de la revista! Y ya que en este primer número la estrella ha sido Marmalade Boy (y las relaciones entre sus personajes) os deleitaremos con algo similar... pero más subidillo de tono.

El manga

El autor de *Super Taboo* es Wolf Ogami y la serie está formada por 12 volúmenes. En EE.UU esta serie ha sido editada en inglés por el Estudio Proteus y su línea de hentai llamada Mangerotica (Eros Comix). Podréis pedirlo por correo gracias al servicio del catálogo Previews, en la sección "Adult" encuadernada aparte... obviamente, si no tenéis más de 18 años olvidaos de conseguir una copia de este manga...

En cuanto a la calidad y al precio, vale la pena: tiene un dibujo no muy detallado, pero atractivo (aunque hay bastantes viñetas con tramas). Por otra parte, la versión americana está sin censura, y tiene la ventaja adicional de poder seguir los diálogos, que no tienen desperdicio ninguno. El precio de cada volumen es de 3.5$, bastante asequible para el bolsillo.

La historia

Yuu Sakagami es un chico de 19 años que vive con su hermana Eri de 18 y su madre Misako de 36. Un día encuentra a su hermana durmiendo en ropa interior y, rindiéndose a sus más bajos instintos, se lo hace con ella ahí mismo. Lo que empieza siendo un hecho aislado, se convierte en un tortuoso problema para Yuu; a Eri le gustó tanto la visita de su oniichan (hermano mayor) que no le deja quieto ni a sol ni a sombra... vaya con la hermanita ninfómana...

Y esto no ha hecho más que empezar... Yuu se siente culpable por lo que ha hecho, pero en vez de sobreponerse, se deja llevar (y Eri encantadísima ^_^). Las paranoias que tiene nuestro protagonista cuando tiene una situación comprometida son impagables: la eterna lucha entre la razón y el instinto en sus miles de versiones nos harán reír a carcajadas más de una vez. Ni que decir tiene que la razón siempre sale perdiendo...

Bueno, pues resulta que la cosa no termina aquí. Por si no tuviese bastante con la hermanita, la madre se apunta también a la fiesta, trío familiar incluido. Y desde luego, su profesora y una compañera del equipo de Volleyball de su madre (que al final resulta ser su tía O_o) no son una excepción... ¡qué pedazo de semental!

Al final Yuu no aguanta más, no puede asimilar sus acciones y entra en un estado de locura sin límites... el final es buenísimo, comprobadlo vosotros mismos, que no es plan de destriparlo, ¿verdad?

Por último, comentar que la serie *Super Taboo* tiene un par de historias cortas que, aunque no tienen relación con la principal (personajes incluidos), van también de lo mismo: incesto a saco. Muy curiosas.

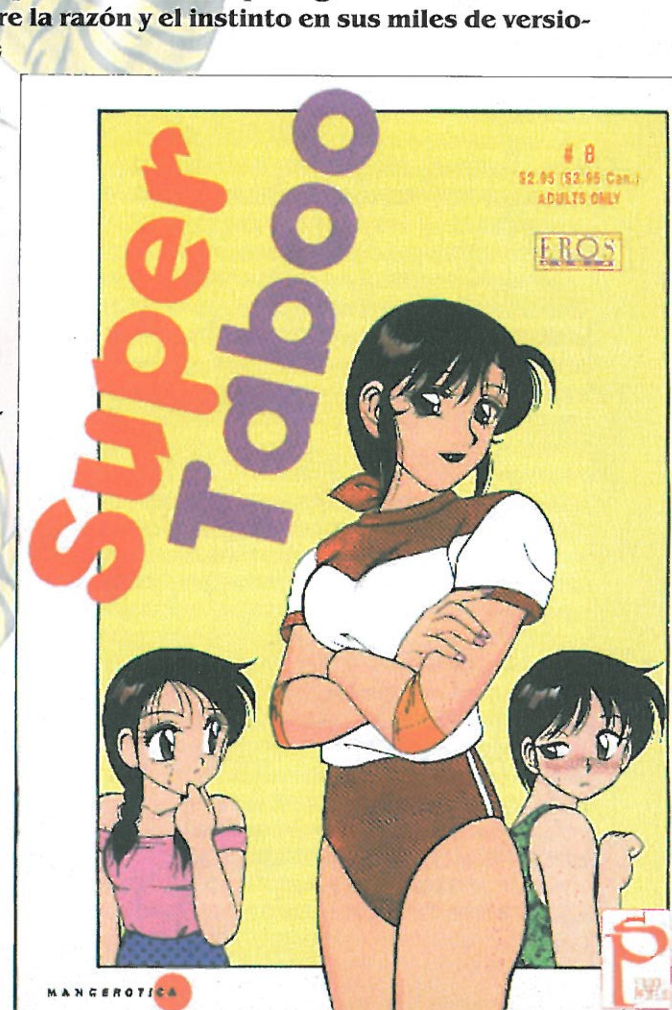
Conclusión

Bueno, yo le pondría una nota final de 8´5 sobre 10. Es una historia entretenida, graciosa... y muy muy muuuyyy picante, con escenas de auténtico morbo (y bastante explícitas, por supuesto). Si las series hentai de "tentáculos" os parecen demasiado repetitivas, aquí tenéis una alternativa que os garantizará un buen rato.

¡Hasta el próximo mes! ...¡Y no os calentéis en exceso! ;)

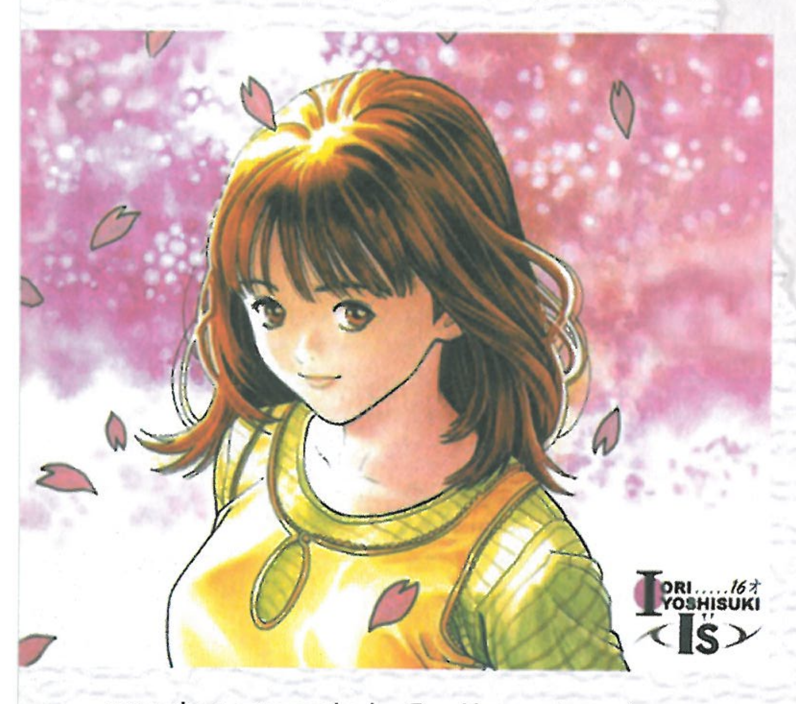
Petrus
petrus@svalero.es





I"S KATSURA

¿Incontinencia Suprema?, ¿Imposible Superarse?, ¿Inclinaos Subnormales?... no, es "Aizu", "Is", "Ies", o como queráis llamarle, el nuevo (seis tomos más tarde) manga de Masakazu Katsura.
¡Oh, el "nuevo" manga de K2R, qué interesante! Toda buena revista que se precie debería comentarlo o



ponerlo en su portada. Ese tío vende, es bueno, es genial, dibuja como los ángeles. "Haz un artículo y desvélanos sus interioridades", dijeron. Y aquí estoy yo preparado para contároslas pero con un dilema frente a mis ojos. Todas las publicaciones del sector han hablado ya sobre I's. Todas han hecho sus reseñas, resúmenes, fichas de personajes, etc, etc, así



que podía orientar este artículo hacia la información pura y dura, con lo que no haría sino agrandar la montaña de aburridos datos objetivos, o intentar subjetivizar el escrito y mostrar lo que yo pensaba de I's. ¿Qué he hecho al final? Ni blanco ni negro sino todo lo contrario, esto pretende ser una crítica de la obra de Katsura Masakazu y no un mero panfleto informativo.

La historia es bien conocida: Triángulo amoroso entre adolescentes que van al mismo colegio y cuyos destinos parecen unidos y obligados a enredarse y desenredarse continuamente. Yoshizuki Iori de 16 años sigue la "costumbre" de las escolares japonesas y posa en una revista erótica para chicos. Su amigo y compañero Seto Ichitaka pone las zarpas en la revista y sus instintos, multiplicados por mil gracias a la ayuda de un pervertido amiguete de la escuela, le juegan una mala pasada cuando Iori descubre el pastel. Malentendidos aparte los sentimientos de Ichitaka no acaban de definirse. La atracción sexual es evidente y Katsura se recrea en ello (ya hablaremos más adelante) pero hay algo que va mas allá, un sentimiento más profundo que crece a medida que el acercamiento es mayor. Se preocupa por ella, la saca de situaciones comprometidas, la defiende... en definitiva, cree que la quiere. Lo que al principio es una mera sensación se convierte en certeza y todo habría seguido su curso normal de no haber aparecido la tercera en discordia: Itsuki. De la misma edad, dinámica, extrovertida, reaparece en la vida de Ichitaka de la forma más inoportuna: en bragas y sujetador justo cuando el ambiente con Iori empezaba a calentarse. El resto del manga es un tira y afloja entre el trío protagonista. Katsura empieza a amenazar con convertir I's en un nuevo culebrón interminable del estilo de Video Girl. Sí, contiene todos los tópicos que caracterizan a este autor pero no se queda ahí. Hay algo en I's que le hace diferente de otros de sus supuestos clones. Por primera vez en mucho tiempo Katsura se atreve a abandonar la fantasía para, sin salir de sus esquemas habituales, mostrarnos una historia más real y con los pies en la tierra.

I's muestra unos adolescentes convincentes. Te puede gustar más o menos la temática Gakkoen, los dramas románticos o las chicas jamonas pero hay algo inapelable en este manga: Masakazu ha logrado volver a conectar con el lector adolescente mostrándonos una historia que no se aparta de lo cotidiano. ¿Quién no se ha enamorado nunca, quién no ha sentido ese hormigueo en

el estómago y esa incapacidad para articular palabra al estar en presencia de ese objeto deseado y a la vez inalcanzable por miedo al rechazo o por pura vergüenza? Los protagonistas de I's son creíbles. Ya no salen de vídeos, ya no cambian de color con el maquillaje, ya no tienen vidas al margen de la norma. Ahora todo está mucho más al alcance del lector. Quizá sus féminas rompan un poco los cánones pero es la marca de la casa (y repito que ya hablaremos de ello más tarde).

Es ineludible repetirse, todos los autores lo hacen tarde o temprano. Vagancia, falta de ideas, quién sabe. El caso es que Katsura empieza a convertir ese defecto en una virtud al igual que han hecho autores como Takahashi o Adachi. Cójanse los mismos ingredientes, mézclense de la misma manera pero cambie las especies. Tendrá un poco más de lo mismo pero con un sabor básico, esencial, radicalmente distinto. Y es esa sutil diferencia la que marcará la pauta de la nueva obra y la diferenciará de las demás. En este caso, y como dije antes, la esencia es el realismo. El resto es exprimir la gallina de los huevos de oro. Romanticismo y ñoñería adolescentes a raudales hasta el coma diabético. Cocktail explosivo de hormonas y desajustes sexuales inherentes a esa edad (a los "tinajeros" que les llaman en las américas) acompañados de un grafismo sublime que marca las formas, las eleva a la enésima potencia y las presenta casi sin envoltorio. Katsura es amorío pastelero y niñas con esculturales cuerpos de mujer. ¡Y qué mujeres! Perfectas, redondeadas, suaves... jamonas. Es un maestro en estas lides, el público lo reclama, se ha convertido en su seña de identidad, y él no les ha defraudado. Las hay por doquier, en mil poses distintas, en mil y una situaciones a cual más excitante. Pero a diferencia de otros mangas en los que el recurso era puramente comercial, esta vez Katsura ha tenido la sabia idea de intentar justificarlas. Sí, muchas sobran, es más, podrían evitarse casi todas, pero esta historia está protagonizada por un dieciseisañero con un nivel hormonal comparable a la crisis nipona. Si el chaval sueña con chicas, chicas y más chicas, ¿por qué no materializar sus sueños en un desfile de cuerpos perfectos?.



Resumiendo que es gerundio. Katsura le da una nueva vuelta a la tortilla. Los que gozaron (en ambos sentidos del vocablo) con Video Girl Ai no se sentirán defraudados. Quizá incluso la encumbren a los altares y desplacen a sus queridos Ai, Moemi, Yota y compañía. Los que entren por primera vez en el mundo de Katsura devorarán sus dibujos, especialmente los varones, y quizá se vean atrapados en las redes de la historia como ya hicieron tantos otros anteriormente. Por mucho que me pese reconozco que hay que darle una nueva oportunidad al autor. Quizá su redención esté más cerca de lo que me parecía. Naaaa, esto sólo es efecto de la nocturnidad, el té verde y el exceso de trabajo... aunque, bien mirado... quién sabe. Voy a volver a mirarme los tomos y ya os contaré.

Brahma
brahma@teleline.es

★ Club Kimagure ★

Si estás leyendo esta sección con avidez, si tu corazón se ha acelerado al ver una imagen de Madoka como esta, si KOR es para ti "la serie", si la has visto mil y una veces, y dos mil y dos veces más la verías, si sueñas todas las noches con morenas de ojos verdes, acabas de llegar al lugar de tus anhelos, al marco donde, cada mes, sólo se hablara de lo único importante para nosotros. Convirtamos todos juntos este lugar en sitio de reunión, en foro de opinión, de información, de la mejor serie de animación de todos los tiempos: KIMAGURE ORANGE ROAD

Como desde esta sección queremos instruir a la vez que entretener (como el Libro Gordo de Petete, vamos), y no todos los que han visto KOR son KORadictos (está claro), nos parece imprescindible definir las herramientas-fetiches-reliquias-objetos que todo KORadicto que se precie de llamarse tal debe poseer.

Y tú, amigo lector, te preguntarás: "Y si no tengo algo de lo que aparece en la lista, ¿ya no soy un KORadicto? ¿La gente se reirá de mí y los niños me señalarán por la calle? ¿Seré objeto de mofa y befa? ¿No podré volver a leer ni ver nunca jamás KOR?". No, hijo, no. Esta lista es una recomendación, nada más. Claro que ante mí no te presentes sin hacer gala de todos los objetos, faltaría más; so pena de ser lapidado antes de poder decir "Ayukawa". Con esta advertencia, pasamos a La Lista:

1- Los 48 episodios de TV

¡Vamos! Si no los tienes grabados, es que ni sigas leyendo. Lo ideal, lo chachi, sería tenerlos en versión original (subtitulada), pero además hay que tener los capítulos que emitió Tele5. Al fin y al cabo, ese fue el principio de todo para nosotros, ¿no?

2- Los CDs de música

Mínimo, mínimo, tienes que tener en tu poder los 3 Sound Color, el Loving Heart y el Singing Heart para que te diga "hola". El Ano hi ni Kaeritai, el Okinawa y el Station para que te reconozca. Si quieres que te hable, deberás tener el Mogitate y los 3 de Shin KOR (¡sí! el Image Album también). Te daré dos besos si tienes los Original y algún CD Single. Te adoraré como a un diox si me los grabas.

3- El Manga (edición japonesa)

Lo fetén sería tener una 1ª edición de los tankôbon, año 84; aunque supongo que valdrá si tienes una edición wide body del año 92, qué le vamos a hacer. Eso sí, como no los tengas en una caja fuerte o una vitrina de seguridad protegidos por tíos cachas con barras de acero, te despreciaré por imprudente e irrespetuoso.

4- El Manga (edición española)

Hay que tenerlo. Es el recuerdo de la infamia cometida. Para un KORadicto, lo que nos hizo Norma es la ofensa más grande de la historia: ¡cerrar KOR sólo por que no vendía lo suficiente! ¿¡Y qué si no vendía!? ¡Madoka es sagrada y está por encima de cuestiones materiales e insignificantes como el vil metal! Esta herejía será castigada algún día, no lo dudéis.



5- La película de Shin-KOR

Y cito sólo ésta porque Ano hi ni Kaeritai ya doy por supuesto que la tienes hace siglos. Si no es así, abre la ventana y tírate, pedazo de anacoluto. Shin-KOR es para un KORadicto como un premio a largos años sin nada que llevarse a la boca; como agua para el sediento; como un rayo de sol después de la tormenta. Una copia original es lo mejor, pero como me siento generoso, admito una copia pirata (siempre y cuando, el pirata en cuestión sea un KORadicto reconocido).

6- Los pósters de tela

¿Con qué te arroparías si no por las noches si no es con Madoka? Se necesitan al menos 8: uno por cada día de la semana más el de reserva. Y no, repito, no vale que los 8 sean todos iguales.

7- Las figuras de vinilo (o de resina o de plástico o de lo que sean)

Madoka le da millones de vueltas a cualquier barbie o nancy que pululan por ahí y, además, tiene mejor gusto en los vestiditos: de colegiala, de sport, en traje de baño o en ropa interior... ¿Cuál eliges? ¡Pues todas, melón! Que no me entere yo que has dejado de comprar una. Puntos extras si tienes alguna original japonesa o la figura de Hikaru.

8- Los 8 OVAs

Más el episodio piloto de Okinawa, of course. No te voy a pedir que los tengas en laser-disc porque la cosa está mu mal y mu achuchá, pero un KORadicto que se precie de serlo tiene que haber visto a Madoka cantando y en aquella cueva nevada.

9- Las 3 novelas

¡Ojo! Que solamente digo tenerlas. Si me cuentas que además te las has leído, te llamaré mentiroso y te retaré a combate singular. Todos dicen que lo han hecho y la verdad es que han leído o el script (traducción) en internet o la sinopsis que apareció en cierta revista.

10- Un ejemplar del fanzine Kimagure nº2

¡Contiene el mejor artículo sobre KOR publicado en España y casi en todo el mundo! Nunca se ha vuelto a hacer un estudio tan profundo, conciso, preciso y acertado sobre la serie. Como hoy me siento generoso, se admite si tienes el especial sobre KOR que editó cierta revista.

Y después de estos 10 objetos básicos, tengo que decir que:

SUBES PUNTOS SI TIENES...

Los Comics ON (y no digamos si tienes los originales y me los pasas), el Singing Heart 2 (idem de idem) y el Triangle Labyrinth (ja, ja, ja... si lo tuvieses, hace tiempo que lo sabría y te lo habría robado).

BAJAS PUNTOS SI TIENES...

El CD "KOR Selection" (los de SM se pasaron tres pueblos con este pastiche), las ramis piratas (menos si has hecho un bonito collage con ellas y lo usas de cabecera de cama) y la edición italiana del manga (¿en italiano KOR? ¿Pero tú no tienes nada mejor en lo que gastarte el dinero?).

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es

Novelas

¿Y POR QUÉ UNA NOVELA?

El proceso general que una obra suele tener es muy sencillo: primero el autor crea el manga. Si éste tiene el suficiente éxito, se crea una serie de televisión basada en el manga. Y si ésta tiene éxito... entonces puede suceder cualquier cosa. Sí, ya lo sé, a veces una compañía hace directamente una serie de televisión sin pasar por ningún manga (como es el caso de Shin Seiki Evangelion), pero éste no es el caso que ahora nos ocupa...

¿Qué puede pasar tras el éxito de una serie de televisión? Desde nuestra posición aquí en España, tan sólo podemos hacernos una idea de lo vasto que puede llegar a ser el mercado nipón. Por aquíllegan CDs con bandas sonoras, pósters, muñequitos, maquetas y hasta artículos de papelería como gomas, lápices, reglas, estuches... y la cosa no acaba aquí, si habéis tenido ocasión de ojear alguna revista de importación, descubriréis hasta donde puede llegar el mundo del merchandising. Por si fuera poco, cuando creía que ya lo había visto todo descubro que hasta existe un Discman oficial de Marmalade Boy, que lo he visto yo con mis dos ojitos...

Con todo este despliegue de material, ¿y por qué una novela? "¿Y por qué no?", respondería el autor en cuestión. Cuando el público quiere más, ¿por qué no le vamos a dar lo que quiere? La pregunta más bien sería: ¿por qué una novela y no continuar el manga? Ahí ya la respuesta podría variar según a quién se la hagamos, pero... pongámonos por un momento en la piel del sufrido mangaka. Después de haber dibujado durante años y años, al público aún le sigue gustando esa historia tan bonita que el autor supo describir tan bien. El mangaka, cansado por tanto trabajo, se ve acorralado y atrapado por su propia creación, está harto de dibujar siempre las mismas caras. ¿Qué decide? Escribir una novela, que es más sencillo que dibujar una viñeta tras otra. Ésta podría ser una razón, otra podría ser que en una novela entran elementos narrativos que serían imposibles de describir en un cómic, otra incluso podría ser por deseo de la propia editorial, etc. Las respuestas son casi infinitas.

Pero claro, un mangaka, como indica dicha palabra, está hecho para dibujar. Puede que ilustrando sea un máquina pero a lo mejor no se le da tan bien describir paisajes, o personas, o narrar hechos sin poder hacer el más mínimo dibujo explicativo. Por tanto, normalmente veremos que los autores suelen dejar en manos de otras personas la redacción del texto final, haciéndose cargo ellos del guión general y de los dibujos que se insertarán a lo largo de las páginas.

De todas formas, no es tan raro encontrarse una novela basada en un manga. Las que más he oído mencionar por estos lares son las de Shin Kimagure Orange Road y Video Girl Ai, pero mira por donde, hace poco me enteré de que Marmalade Boy tiene escritas ya diez novelas. Además, a estas alturas de la vida, uno debe haberse dado ya cuenta de que el manga que llega a España no es ni la décima parte de lo que se publica en Japón. Allí hay manga para todos los gustos y colores, y muchos de esos manga tienen allí un éxito que aquí desconocemos. No tengo más que abrir mi ejemplar de la segunda novela de Shin Kimagure Orange Road y mirar las últimas páginas, donde viene publicidad de otras novelas editadas por la misma editorial: hay hasta treinta y cuatro novelas donde elegir, y no son todas las que se han publicado. Entre éstas están las novelas de Bastard! y City Hunter, por poner algunas obras conocidas. Si ahora nos vamos a otra editorial, encontraremos más títulos donde elegir.

¿Y tienen éxito este tipo de publicaciones? Bueno, yo no sé hasta qué punto se llegan a vender las novelas, pero sí puedo dar cifras estimativas: la primera es el precio, que ronda los setecientos u ochocientos yens, lo cual no es mucho para un tocho de unas doscientas cincuenta páginas. La segunda es el número de reimpresiones que hacen de un determinado libro. A veces me da la sensación de que los japoneses hacen reimpresiones como quien hace rosquillas. La primera novela de Shin Kimagure Orange Road salió a la venta el 9 de julio de 1994. Mi ejemplar es del 25 de junio de 1995, ni siquiera un año más tarde, y ya es una octava edición. Ambas cifras nos indican que, al parecer, los japoneses encuentran en este tipo de publicaciones un chollo, puesto que: uno, están basados en sus mangas favoritos; dos, aunque el precio por página aumenta un poco, el tiempo de entretenimiento es mayor, al tener que leer más; tres, una novela es más adulta, por así decirlo, que un manga, y por tanto atrae a un público más amplio, etc...

Tras haber leído todo esto, puede que estés pensando que la respuesta al nombre del artículo no sea ninguna de las que di al principio y que no sea más que una forma como cualquier otra de ganar dinero. La verdad, no sé de qué te extrañas, al fin y al cabo, el mangaka también tiene que ganarse las habichuelas...

Seiji Komatsu
I5592@galileo.fie.us.es

LABORATORIO CIENTÍFICO

¿Qué le pasa a Ranma cuando se moja con agua templada?

Muchos sois los que os habéis hecho esa pregunta, así que es hora de resolverla de una vez por todas. Bien, debemos recordar que el cuerpo humano tiene una temperatura media de 36,5 °C. Es decir que toda aquella marca superior lo convertiría en chico y agua con temperatura inferior en chica. Y ya es casualidad que el líquido esté justo a esa temperatura pues hay que tener en cuenta que el agua nunca está toda a la misma, ya que pese a que tenga una elevada energía caló rica siempre se crearán masas de distintas temperaturas (y que en grandes cantidades como los mares dan lugar a las corrientes). Pero vale, supongamos que sea una cantidad pequeñita de agua introducida en un recipiente hermético termostático con un termómetro de laboratorio y por tanto esté toda a 36,5 °C. Ahora es el cuerpo humano el que no está a una temperatura constante en toda su extensión (por ejemplo los testículos humanos siempre están más frí os que el resto del cuerpo pues es necesario para un correcto desarrollo de los espermatozoides o la cabeza siempre está más caliente que el resto del cuerpo) así que habría que tener en cuenta qué partes de Ranma se mojan con el agua, siendo el área mayor la que predominará sobre las otras. Es decir, si por ejemplo agua a 36,5 °C moja la cabeza (a 37 °C) y una mano (a 36 °C), es evidente que Ranma se convertirá en chica pues la cabeza abarca más extensión que la mano.
Y, puesto que el cuerpo humano es muy irregular con distintas temperaturas según zonas y es francamente difícil que el agua esté justo a la temperatura del cuerpo, podemos postular que Ranma nunca sufrirá el "efecto Ashler" y siempre se transformará o en chico o en chica, sin puntos intermedios.

Profesor Matsuyama
matsuyama@iname.com

¿Sería factible la existencia de una Video Girl?

Supongo que todos hemos deseado con avidez en ciertos momentos de nuestra vida que de nuestro televisor surgiera el/la chico/a de nuestros sueños, sobretodo después de haber visto o leído Video Girl Ai. La propuesta que hace Katsura es original, tejiendo una infraestructura tecnológica que da soporte a la existencia en sí de la video chica, pero sin ahondar en las razones físicas que harían posible este hecho. Incluso mantiene ese halo de misterio en la procedencia primera, en los creadores... ¿vienen del futuro? ¿de una dimensión paralela? ¿de otro planeta...?

Estas preguntas son ya mucho más complicadas de responder, y presumo que ni siquiera el propio Katsura lo tiene muy claro. Pero si nos restringimos al simple hecho de la posible existencia de una video girl, con todas sus características, podemos postular teorías que, como vamos a ver, nos indican que esta existencia no es del todo inimaginable.

Comencemos por lo primero: ¿de qué está hecha una video girl? En el manga vemos a menudo que la naturaleza física de Ai conlleva una serie de actuaciones y alteraciones propias y exclusivas. La subida de temperatura cuando el video marcha mal, o la desaparición en caso de que la cinta deje de reproducirse, aparte de una psicología alterada respecto a su programación debida a la anormal reproducción del videocassette son las únicas pistas que tenemos de su composición. Por lo demás, parece completamente humana.

Podemos postular la siguiente teoría, que resultaría compatible con lo anteriormente expuesto. Ai, lo que hace en realidad cuando sale del vídeo, es viajar. Ya sea desde un lugar lejano, desde el futuro, o desde otra dimensión, viaja desde un origen incierto hasta el lugar de la reproducción del video. De esta forma, el vídeo haría como reproductor de la secuencia de información que contiene toda la matriz energética del cuerpo de Ai. Es algo parecido a lo que aparece en Star Treck, o en La Mosca. Un divisor molecular divide todas las moléculas del cuerpo habiendo almacenado con anterioridad su disposición exacta y volumen energético. A continuación, las disocia y convierte en una cantidad de energía transportable. Y esto último es lo primero que nos entra en conflicto con nuestra teoría.

Veamos. Si suponemos que el video contiene la información de la matriz energética en la que podríamos dividir todas las moléculas de nuestro cuerpo, ¿dónde aparece y como transportamos la energía? Bien. La energía no tiene por qué ser la original. Es decir, con transmitir la información, y lograr que un generador produzca la energía necesaria de una forma concreta, deberíamos ser capaces de reproducir con totalidad nuestro objeto, en este caso, el cuerpo de Ai.

Así, en el manga de Katsura, ese productor de energía sería el televisor, que en forma de energía electroestática y fotones, generaría la energía suficiente para que con los datos contenidos en la cinta de video se pudiera generar a nuestra video chica.

¿Problemas? Muchos. ¿Cómo demonios vamos a introducir los millones, millones y millones de datos que se necesitan para codificar la matriz energética en la banda magnética de una cinta de video? Actualmente es imposible. Pero quien sabe lo que harán las técnicas de compresión y encriptación en el futuro. Por otra parte, la cinta de vídeo podría serlo sólo en apariencia, y ser realmente un mini ordenador (espacio tiene más que suficiente) camuflado.

Más difícil veo lo de la TV. Los fotones son una emisión energética muy particular, con características que no es cuestión comentar en estos momentos por razones de espacio, y creo que en este caso entraríamos en el terreno de la física quántica, demasiado complicada para explicar esta chorrada que nos hemos postulado.

Sobre la reproducción continua del vídeo, podríamos suponer que el ordenador camuflado en la cinta de vídeo es el encargado de mantener estable las ligaduras energéticas del cuerpo de Ai, por lo que en caso de parada o irregularidad, se produce la desaparición total o parcial.

Respecto al carácter de Ai, modificado a causa de la avería del vídeo, puede estar causado por la ordenación defectuosa de neuronas en su nueva composición, aunque en este punto se plantean muchas dudas, pues la disposición neuronal es francamente complicada y poco conocida por el momento. Aparte de que son pocas las posibilidades de cambiar ese orden original, y no volverse uno imbécil profundo, pero bueno, supongamos que Ai tuvo "suerte".

Para terminar, no, no me preguntéis por qué demonios a Ai le disminuyeron los pechos, precisamente los pechos... Eso no lo desentrañaría ni Isaac Asimov (alabado sea).

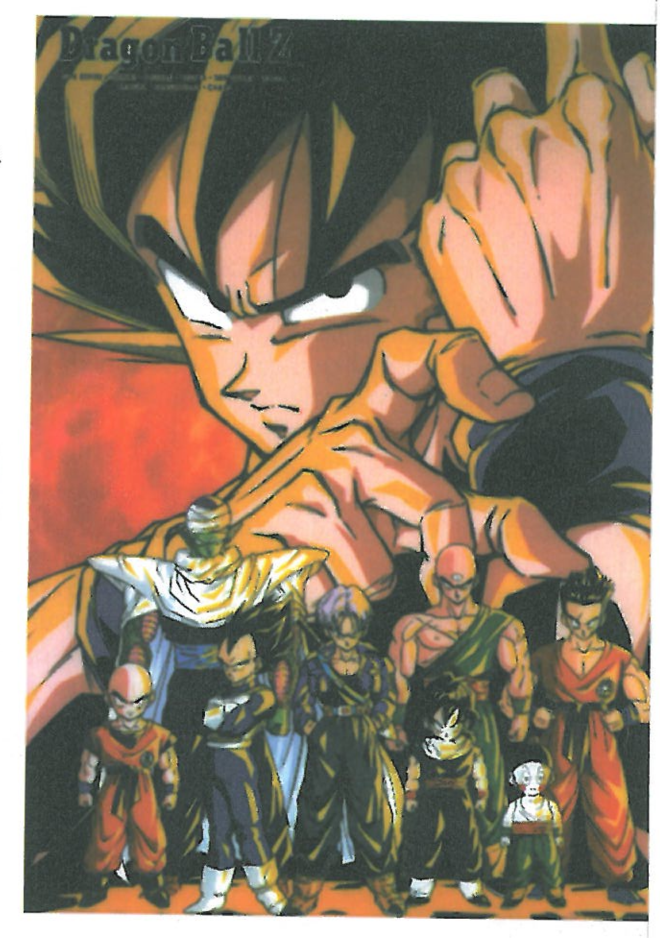
Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

WHAT IF...?

¿Cómo podría repercutir un cambio en el pasado en la situación actual del manga? ¿Qué hubiera pasado en tal o cual serie si ese personaje hubiera hecho tal cosa en lugar de tal otra? Suposiciones, suposiciones. Ésa es la idea. Hacer un poco de manga-ficción es un ejercicio saludable, y a eso intentará dedicarse mes a mes esta sección Minami 2000. Vamos a por la cuestión de hoy:

¿Y SI... DRAGON BALL NO HUBIERA APARECIDO EN ESPAÑA?

Empezamos con algo durillo (para engancharos a esta sección, claro está) sobre lo que casi todo el mundo puede opinar. Pero más que opiniones intentaremos fundamentar las argumentaciones de la manera más lógica posible.



Si Dragon Ball (DB a partir de ahora) no hubiera aparecido en España, básicamente todo podría haber seguido dos cursos muy diferentes. Empecemos por el más corto y catastrofista.

Las primeras colecciones de manga que se publicaron en nuestro país, de la mano de Planeta-de Agostini Comics, no fueron precisamente un exitazo. Baoh, Criying Freeman, Santuario, etc... casi todas acabaron cerrando por falta de ventas y quedaron inconclusas y en el olvido. Por no hablar de las primeras colecciones de Norma Editorial: Bateadores (Touch), Kimagure Orange Road, City Hunter... ¿os suenan? Claro que sí, todas cerradas por falta de ventas. Entonces... sin un fenómeno a lo DB que hiciera darse cuenta a los respectivos departamentos de contabilidad que eso del manga podía ser rentable (¡y mucho!) una posibilidad nada inverosímil hubiera sido que cerraran las líneas manga y se dedicaran a otra cosa pensando: "claro, ¿cómo les iba a gustar un tipo de cómic tan diferente, que está al revés y que encima es en blanco y negro?". El manga en nuestro país hubiera desaparecido (por lo que a las editoriales se refiere). Y dado que no habría habido un interés generalizado por él, muy posiblemente no hubieran aparecido tantos fanzines ni revistas (y en estos momentos seguramente no estarías leyendo Minami 2000). Sin duda podría ser que quedaran algunos aficionados que intentaran conseguir ediciones extranjeras o que aprendieran japonés e, incluso, que editaran algún fanzine local... pero vamos, para el gran público nada de nada.

Pero también hay una versión menos catastrofista. Supongamos que sin DB (eso incluye también sin DB en la tele) las editoriales hubieran decidido apostar más fuerte por otras colecciones. Las televisiones hubieran emitido otra cosa en lugar de DB... quizás otro anime. Quizás las televisiones autonómicas (las primeras en emitir DB) hubieran emitido otras series cuyos mangas habrían podido despuntar un poco sobre las ventas de los demás, aunque nunca con el éxito arrollador de DB. En todo caso el manga no hubiera sido el fenómeno tal y como lo conocemos actualmente. Sin una cabeza de turco tan visible como DB posiblemente los medios de comunicación ni siquiera hubieran prestado atención al resto de manga, y no hubieran hecho tal campaña de desprestigio contra el éste. Quizás ahora no oiríamos continuamente los tópicos "sexo y violencia" tan requetesobados, por desgracia, hoy en día. Lo que también podría haber pasado es que, habiéndose hecho más famosos otros mangas, la imagen del manga en general fuese diferente. Por ejemplo: si hubieran sido Kimagure Orange Road o Maison Ikkoku (publicado en parte por Planeta como Juliet je t'aime) quizás el manga tendría más fama de ser algo con amoríos y desventuras o, si hubiera sido un manga del estilo de Santuario o Akira (y mira que esto sí que hubiera sido raro), tendría una orientación enfocada a un público más adulto. Quizás al no tener un boom tan grande y marcado con DB, no se separaría el manga del resto de cómic (algo que en mi opinión nunca debiera de haberse hecho) como si fueran fenómenos diferentes. Los fans de uno y de otro tipos de cómic serían los mismos, y serían más para ambos tipos, algo que sin duda redundaría en beneficio de todos.

Todo esto podría haber pasado... o quizás algo totalmente distinto. Pero vale la pena pensarlo.


Kaze no Kami
kaze_no_kami@mixmail.com



MAZINGER Z

"LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE TOMODACHI"

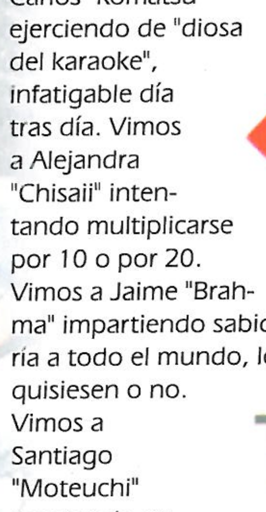
Los asistentes al pasado Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona pudieron disfrutar del folleto informativo editado por FICOMIC. Sin que sirva de precedente, el folleto era útil al visitante (por increíble que parezca). Quizás sea un detalle pequeñ
o, pero para mí es un claro indicador de la palpable mejoría en la organización del Salón; el cual, no lo olvidemos, es la auténtica referencia de los otakus españoles.

En dicho folleto aparecen incluidos, como "Coordinadores de Eventos", la Asociación Tomodachi, de la que, a mi pesar, no soy socio. Hace meses Tomodachi se presentó en sociedad organizando las Jornadas de Madrid (Getafe). Y si su debut pasó con un notable, esta confirmación de la alternativa en Barcelona la han pasado con un sobresaliente.

Hace mucho que me parecía que los salones de Barcelona (tanto el del Manga como el del Cómic) pecaban de un exceso de mercantilismo. Si bien en pequeñas dosis esto es saludable (sobre todo para el bolsillo de los organizadores), en este caso se traducía en un abandono y una explotación pura y dura del fan (o del otaku, en este caso). Dicho en plata: que los salones eran una mera excusa para sacarles los cuartos a los asistentes, vamos. Es sintomático que esta situación haya empezado a cambiar a raíz de la aparición de Tomodachi.

Ya sé que no todo lo bueno (ni lo malo) del Salón ha sido responsabilidad de Tomodachi, pero no me digáis que no es casualidad que este año sí se pudiese volver a entrar en el Salón (previo sellado de la mano), como siempre había sido (excepto el año anterior). ¿Qué ha aportado entonces Tomodachi al Salón del Manga? A mi modo de ver, ni más ni menos que el entusiasmo y a veces la ingenuidad de los otakus. El dejar de considerar el Salón como un mercado persa para presentarlo como la fiesta de los fans, de los otakus de España (con perdón). Y una fiesta, una gran fiesta, fue lo que hubo el Sábado por la tarde en la Farga. Sin duda habrá cosas a mejorar en la organización (el Karaoke reclama más tiempo y el concurso de CosPlay se hizo demasiado deprisa), pero hasta el más escéptico debe reconocer que la gente se lo pasó de miedo. Y todo, por el precio de la entrada (¡ojo! 1400 pelas!), sin tener que comprar ni una mísera rami.

Todos los asistentes vimos a Lázaro "Friky Man" Muñoz en el escenario durante ¡más de 4 horas! ejerciendo de maestro de ceremonias, cantando, gritando, jaleando, saltando, silbando, provocando, invitando... Vimos a Carlos "Komatsu" ejerciendo de "diosa del karaoke", infatigable día tras día. Vimos a Alejandra "Chisaii" intentando multiplicarse por 10 o por 20. Vimos a Jaime "Brahma" impartiendo sabiduría a todo el mundo, lo quisiesen o no. Vimos a Santiago "Moteuchi" montando un servicio de reparto como por arte de magia. Vimos a Wind, a Lynxman, a un gonzo, a Jaime "KGW", a Mario, a Mike y a muchos otros. Y vimos a Rafa Gallardo, controlando e intentando hacer malabarismos con todo y con todos, incluido él mismo. (Nota explicativa de Lázaro: Todos estos nombres son de personas primero integrantes de la asociación Tomodachi y segundo coordinadores en mayor o menor medida de algún aspecto de la organización).



Es un mensaje claro, creo yo. La gente acude a los salones, jornadas, encuentros, etc, a VER GENTE, no a comprar. A reírse, a hablar, a beber y comer, pero NO a comprar. El CD o el libro de ilustraciones de turno se puede comprar en la tienda o encargarse por correo, pero a una persona que viva en la otra punta del país no la vas a ver el próximo fin de semana. Con este espíritu, mucho entusiasmo y poco dinero, se han venido celebrando encuentros de otakus en Albacete, Zaragoza, Madrid, Marbella, Ibiza, Sevilla, Granada, Alcázar de San Juan, La Coruña... Era hora de trasladar ese entusiasmo al salón "oficial" del manga y anime. Era de recibo que Ficomic confiase en la asociación que, de alguna manera, intenta aglutinar ese espíritu y esa fuerza. No olvidemos: Tomodachi nace en y de las Jornadas de Zaragoza.

Sospecho que si Tomodachi no existiese, habría que inventarla. Mi más sincera enhorabuena a todos los integrantes de Tomodachi, asociación de la cual, por una mera cuestión de DNI, no soy miembro.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es

ENDOGAMIA OTAKU: UN MUNDILLO QUE SE VUELVE HACIA SÍ MISMO

Es una cuestión que me ronda por la cabeza desde hace algún tiempo, y la verdad es que cada vez lo encuentro más absurdo. Imaginad un mundillo en el que apenas somos unos miles... venga, decenas de miles si queréis (pero no más de un par de decenas). ¿Qué es ese mundillo frente al mundo real? Y ya no me refiero al mundo real de 5000 millones de personas, sino a la sociedad española de 40 millones. Yo os lo digo: algo muy pequeño, casi insignificante, visto desde fuera, pero que puede ser muy grande (puede ser todo) visto desde dentro.

Y es que es curioso como algunos otakus le dan tanta importancia al mundillo que parece que se olvidan del mundo real. Un ejemplo: eres un dibujante famosillo o escribes en una revista del sector y eres un poco conocido en el mundillo y van algunos otakus y casi te reverencian como si fueras alguien de suma importancia (que sensación de deja vu) cuando sólo eres una persona más, un fan como ellos, una persona no precisamente importante en el mundo real.

Otro hecho curioso es ver las quejas de los otakus. Alguien externo al mundillo ataca a éste con críticas feroces (y carentes de fundamento) desde cualquier medio de comunicación del mundo real (léase el ABC, el Mundo u otro del estilo). Los otakus se quejan enviando sus réplicas... ¡a las revistas del mundillo! ¿Tiene eso alguna lógica? ¿Acaso no son conscientes de que las opiniones expresadas en revistas del mundillo quedan dentro de éste? ¿Y que evidentemente vamos a estar todos de acuerdo, pero no vamos a ganar nada con eso? Pero el mundo al que dan importancia, el mundillo otaku, ya les ha escuchado y les ha dado la razón, y eso les ha dado el placer de desquitarse de la indignación sufrida. Como diría cierta persona que conozco, "una paja mental". Ahora mismo me da pena pensar que esto sólo se podrá leer dentro del mundillo...

El colmo ya es cuando los otakus buscan relaciones personales (sean del tipo que sean) ya sólo dentro del mundillo, es decir: con otros otakus (por eso el título de endogamia). Es triste ver cómo dejan a muchas personas de lado sólo por el hecho de que no comparten su afición.

Tener un pequeño mundillo de gente que comparte tu afición es bueno, es bonito, te ayuda a conocer gente, etc... pero perder de vista el mundo real que te rodea... es triste. ¡Di NO a la endogamia otaku!

Kaze no Kami
kaze_no_kami@mixmail.com

NO AL SALÓN DEL MANGA

Y sí a dos salones del cómic... bueno, mejor tres contando el de Madrid que ahora ya es una realidad.
Lo que quiero decir es que encuentro un poco absurda y totalmente artificiosa la separación de salones que hay en Barcelona. ¿Acaso no es el manga un tipo de cómic? (si respondes "no" a esta pregunta... enhorabuena por tu opinión, pero no tienes razón). El tebeo español, el cómic europeo, el cómic americano (ya sea de superhéroes o no), el manga japonés... todos ellos comparten algo en común. Llamémoslos "arte de viñeta" si la palabra "cómic" no os gusta, pero eso no es lo que importa. Son el mismo arte. Sí, claro, tienen sus diferencias. También las tienen los templos cristianos respecto a los templos budistas, y ambos son templos.
A lo que iba. Creo que el hecho de que haya una separación entre Salón del Cómic y Salón del Manga es una tontería. Deberíamos tener más Salones del Cómic cada año. Evidentemente estos salones incluirían manga (ya lo hacen ahora), pero el nombre del salón no echaría para atrás a los fans del cómic p.e. europeo que no gustan del manga ni viceversa. Y todos los fans podrían acabar descubriendo que no son tan diferentes sus aficiones, y todos los tipos de "arte de viñeta" podrían acabar ganando nuevos aficionados, algo que buena falta les hace.
En un salón hay tiempo y posibilidades de sobra para eventos (proyecciones, mesas redondas, firmas de autores, concursos, etc...) relacionados con todos los tipos de cómic. Segregándonos no ganamos nada bueno. Al final acabamos oponiéndonos a fans de otro tipo de cómic y no hacemos más que aumentar el despropósito, haciendo que los detractores del cómic (de todo tipo de cómic en general) se rían más de nosotros y les damos la razón cuando piensan que somos bastante estúpidos e infantiles.
Términos, eventos y actitudes como "Salón del manga", "estilo manga", "fans del manga", "fenómeno manga", etc... sólo han contribuido a separar el manga del resto de cómic, y eso es una separación que, a la larga, no nos ha beneficiado en absoluto.
Por eso digo: NO a un Salón del Manga, SÍ a muchos Salones del Cómic.

Kaze no Kami
kaze_no_kami@mixmail.com

Matsuyama

E.G.O. FILMS y los FANSUBS ¿Un sueño hecho realidad?

Cuando Manga Films nació hace ya más de 5 años, repartió entre los aficionados una encuesta para saber las preferencias y gustos de éstos y así obrar en consecuencia. Una de las preguntas era si la gente estaría dispuesta a comprar películas en versión original subtitulada, a lo que por lo visto casi nadie contestó afirmativamente. Así pues, el tema de las V.O.S. al castellano quedó aparentemente zanjado en España.

Peeeeero, como siempre, la cosa no iba a ser tan sencilla.

Primero la gente pillaba como podía las películas no editadas aquí y poco a poco se iba habituando a las versiones originales; después, a lo que no se iba acostumbrando era a la sucesiva repetición de los dobladores, a la poca seriedad que éstos a veces mostraban y, ocasionalmente, a la pésima traducción que de los animes se hacía. Por último, en esa lucha por conseguir lo que aquí era imposible, descubrió lo que para muchos es la panacea del otaku: los fansub.

Breve inciso - ¿Y qué es un fansub? Pues básicamente una traducción y subtitulación de una película por parte de aficionados, es decir, que un grupo de otakus cogen una película japonesa, la traducen y subtitulan al propio idioma, y la lanzan al mercado para disfrute y gozo de otros aficionados. Pero de nuevo la cosa no iba a ser tan simple, pues rápidamente en Estados Unidos las empresas dedicadas al manganime comenzaron a protestar por las pérdidas tanto reales como potenciales que eso les causaba. Hubo mucho revuelo y los líos jurídicos y de derechos fueron casi épicos, pero todo eso no viene al caso ahora, baste decir que la solución a la que se llegó es que se permitía tal actividad siempre y cuando en su difusión el único importe cobrado fuese el de la cinta grabada y, si se daba el caso, el envío de ese material al lugar que correspondiese. Así pues, una de las condiciones *sine qua non* para que una traducción por y para otakus fuera fansub es que fuese sin ánimo de lucro Fin del inciso.

El fansub parecía un sueño hecho realidad: permitía no sólo oír las voces y el excelente trabajo de los seiyuus (dobladores japoneses) originales sino además también entender lo acaecido en el anime. Por tanto, pronto empezó a formularse LA PREGUNTA: ¿para cuándo fansubs en español? Muchas, no, miento, muchísimas han sido las propuestas e ideas que yo he escuchado desde que empecé en esto, y que iban desde la subtitulación hasta el propio doblaje casero de películas, pero el caso es que tales ideas jamás veían la luz. Hasta ahora. Hasta E.G.O. Films

E.G.O. Films es una empresa madrileña que hace muy poco ha aparecido en el mercado con dos lanzamientos de la talla de *Mononoke Hime* y X al precio de 1500 ptas. Por supuesto, al instante surgió la polémica: eso no era un fansub, había ánimo de lucro de por medio (además de otro tipo de problemas).

Bien, yo no voy a meterme en ello, los dirigentes de dicha empresa son muy libres de querer actuar por amor al arte o intentar aprovechar y sacarse unas pelillas en el proceso, el caso es que por fin podemos disfrutar en España de películas en versión original subtituladas al castellano. Por fin podemos enterarnos de lo que pasa sin para ello renunciar a la superior calidad que los originales japoneses poseen con respecto a las versiones españolas. Ahora, ya.

Si os pilla de sorpresa, aprovechad, porque es algo que no creo equivocarme si digo que casi nadie esperaba que llegase a ocurrir realmente. Yo por lo menos.

Matsuyama
matsuyama@iname.com

Rafa Gallardo

MLM... Uso y Desuso

La mayor parte de los aficionados al manga y al anime de este país ha oído hablar alguna vez sobre la MLM. La Mailing List de Manga, su nombre real, para bien o para mal, ha acaparado protagonismo durante los últimos años en el movimiento otaku. Y la verdad es que tiene razones de peso que lo justifican. ¿Cuáles son esas razones? Creo que lo mejor será explicar cómo se gestó la MLM, qué fue, qué ES en la actuali-dad, qué problemas tiene, y cómo se plantea su futuro.

Si sois profanos en el tema informático o de internet, algo que por otra parte veo totalmente lógico y normal, es probable que no sepáis lo que es una mailing list. Bien, para resumir, diremos que es una especie de servicio de mensajería gracias al cual, diariamente, nos llegan al ordenador los mensajes y opiniones de todas las personas adscritas a este servicio que hayan querido opinar durante esa jornada. Nosotros podemos opinar también, y mandar esas opiniones para que, al día siguiente, el resto de usua-rios lo lean. Todo de manera barata, rápida y cómoda.

Una vez definido qué es una mailing list, podremos entender mejor la potencialidad de su funcionamiento. Cuando alguien se adscribe a este servicio, tiene a su disposición un FORO de discusión, debate, opinión, con multitud de interlocutores, todos ellos además con las mismas preferencias... ¿Qué quiero decir? Pues simplemente que podremos estar en contacto con varios cientos de personas que comparten tu afición a algo, y con ellas opinar, discutir, conocer, proponer, compartir...
Normalmente, y ya veremos después por qué, esa afición común es el objeto de cada mailing list, por lo que en el caso que nos ocupa, al hablar de la mailing list de manga, nos referimos a un servicio de estas características dedicado íntegramente al manga.

No sé si habrás captado ya el enorme potencial que esto tiene de por sí: se pone en contacto a muchísimas personas, que por situación geográfica es muy poco probable que coincidieran, y que además poseen similares inclinaciones.

Ya sabes que es. ¿Cómo nació? Estaba cantado. Sucedería antes o después. Pero D. Jorge Orte fue el primero que lo puso en marcha, por lo que el mérito es todo suyo. No sólo eso, sino que, durante el tiempo que la MLM estuvo a su cargo, los que podemos llamar "años dorados de la mlm" (y esto no lo digo por que esté chocheando), la mailing list fue, a mi entender, el mayor logro del movimiento fandom sobre manga en España.

Y las razones son muy evidentes. Si juntas a 150 personas con ganas de opinar, de moverse y de conocer gente con su misma afición, lo que puede salir de ahí se presupone muy fructífero. De esa manera el volumen de información recibida diariamente empezó a crecer, y a crecer (imagínate que cada uno de los 150 escribe solamente un párrafo diario...), y entonces la gente quiso llegar a más.

El resultado de ese anhelo fue la primera "quedada" en persona. Se celebró en Barcelona, y fue el paso desde el ordenador a la vida real. La cosa seguía mejorando. Éramos muchos, y juntos éramos fuertes. Las quedadas empezaron a prodigarse: Barcelona, Zaragoza, Madrid... El nivel de implicación iba subiendo. Se creaban incluso las primeras parejas "surgidas" gracias a la amistad que les unía en la MLM y a su posterior "meeting" de la vida real. Comenzaron nuevos proyectos de fanzines, y otros muchos más serios, la mayoría de los cuales quedaron en agua de borrajas, aunque al menos servían para indicar que se podían hacer cosas juntos. Juntos, juntos... Precisamente el problema viene de ahí...

La gente de la MLM ya se conocía en persona, son amigos, y claro, los amigos, aunque compartan afición, también hablan de otras cosas. Y en la MLM cada vez se habló más de otras cosas. Los llamados "off-topics", es decir, asuntos que nada tienen que ver con el motivo de la lista, empezaron a abundar, y, francamente, la mlm se hizo un verdadero petardo que más parecía un party line que un lugar donde hablar y discutir de manga.

La gente nueva entraba y quedaba francamente confundida... ¿no se suponía que en ese lugar se charlaba de manga? Entonces... ¿por qué unos hablan de videojuegos, otros de Star Wars, otros de cómo ha quedado el Barça o de qué fue realmente lo que ocurrió en Tunguska? La situación se volvía cada vez más inestable, más si tenemos en cuenta que unido a esto, se empezó a crear también un halo de sectarismo muy grande en torno a la mlm. Algunos de sus miembros, a través de un comportamiento vergonzoso, se amparaban en su pertenencia a la mailing list, como si eso les eximiera, para justificar una especie de "elitismo" y de inmunidad.

La MLM se había convertido un una Mailing List de Amigos, unos amigos que además, en parte, eran muy suyos. Pero por suerte la razón finalmente se impuso. Bastante gente fue consciente de lo que estaba pasando, y se han puesto en marcha varias iniciativas para evitar lo mencionado. La principal ha sido la institución de unos "Moderadores" que velan por el contenido de la mlm, advirtiendo a cada persona que introduce un off-topic, y pidiendo coherencia y control en la lista. Después de un tiempo, este control ha demostrado ser efectivo, y las cosas van volviendo a la normalidad.

Es una suerte. La MLM es una de los mejores instrumentos para el aficionado al manganime, y sería una pena que se perdiese, sobre todo porque hubiéramos sido nosotros mismos los que la hubiéramos destruido. Larga vida.

Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

LA PALESTRA

¿Qué creíais? ¿que íbamos a esperar a que otras revistas nos pusieran a parir? ¡Preferimos hacerlo nosotros mismos!

La Palestra es una sección de autocrítica donde se repasarán los errores cometidos por el personal de nuestra revista. Vamos a subirnos a la palestra siempre que faltemos a los principios redaccionales o de profesionalidad del periodismo escrito básicos. Esperamos que la vergüenza de ser expuestos públicamente en esta sección nos anime a mejorar número a número. Que buena falta nos hace.

Queremos invitar a todos nuestros lectores a participar de este linchamiento público. ¿Has leído una frase que te chirría en los oídos? ¿Te parece que uno de nuestros articulistas va de guay por la vida? ¿Crees que algún artículo es un coñazo ilegible? ¡Mándanos tus comentarios a La Palestra! Tendremos mucho gusto en denunciar desde aquí cualquier error que descubras. ¡Y prometemos que rodarán cabezas!

Queremos hacer esta revista a la medida de nuestros lectores, y tu opinión es la que más cuenta.

Así que ya lo sabe todo el equipo de *Minami 2000*, La Palestra los está vigilando, y no va a pasarles ni una.

Mario Gómez
mariog@mx2.redestb.es

Para colaborar con esta sección escribe a la siguiente dirección:
Minami 2000 - C/Bellaterra, 18-20. 08940, Cornellá de Llobregat (Barcelona).
e-mail: minami2000@milenium.com

MINAMI 2000 OPINA



Me encanta, es un culebrón, pero me encanta.

Gonzo

Me encantó desde un primer momento. Lo que amenazaba con convertirse en un culebrón pasteloso insoportable terminó por ser eso mismo salvando lo de insoportable. Crea la adición de la típica telenovela con el aliciente de que muchas de sus situaciones pueden extrapolarse a la vida real y personal del lector con lo que se consigue una interactividad e identificación que te obligan a seguirla capítulo tras capítulo. Muy recomendable para cualquier tipo de público con un mínimo de sensibilidad.

Brahma

No la he visto/leído.

Lázaro Muñoz

La familia, más que crecer, se ha apalancado peligrosamente en la segunda cadena de TVE, desde donde de lunes a viernes estira el chicle de un argumento que, dirigido a los niños, se mueve más por los derroteros de los adultos.

Yu, Miki y Anyu, tres de los patilargos personajes de esta serie japonesa de dibujos "pobremente" animados desojan la margarita de un trio amoroso un tanto raro. Anyu, que está enamorada de Yu (lo que sin duda sería una pareja bastante cacofónica) le comunica a la novia de éste que no le importa ser su segunda chica. Yu, mientras, confiesa estar "alucinado" y con él, quien esto describe, que no comprende qué diablura o trastada han cometido los niños para que les ofrezcamos este tipo de dibujos.

Diario "**La Razón**", viernes 20 de noviembre.

El culebrón de los 90 plasmado en dibujos animados. Un enfoque nuevo de los romances estudiantiles. Imprescindible.

Santiago Tejero

Si fuera venezolana no la vería, así que no voy a verla sólo porque sea japo. Pese a lo cual ya voy por el capítulo 53.

Shinohara

La serie es demasiado almibarada para mi gusto, las historias rozan en algunos casos el ridículo y algunos personajes son y se comportan de manera francamente irritante (por no mencionar la animación, penosa, o los excesivamente estilizados diseños de personajes). En fin, que como todo buen culebrón que se precie es fácil que enganche pero eso no hace que la serie sea menos insufrible.

Clemente Viejobueno

Con sólo un tomo en la calle y dado que acabo de empezar a ver el anime (por fin me han pasado las cintas (es que yo tengo clase por la tarde)) no creo tener bastante información como para opinar.

Matsuyama

La idea es buena, graciosa, incluso llega a gustarme un poco. Peeeero eso del "tequieroperotúamasamipadreymiga-toteamaati..." me resulta demasiado parecido a una telenovela de bajo presupuesto. Lo siento; cuestión de gustos.

Andrés G. Mendoza

Evidentemente no soy el público objetivo de esa obra. Debería ser más joven, pero eso no impide que la disfrute y recuerde mis andanzas, amores y desamores del instituto. La autora transmite los sentimientos con maestría y el punto justo de humor que hacen que esta obra sea interesante, entrañable y divertida de leer. Creo que es la mejor para iniciarse en el shojo. ¡Ah! Y para mi gusto el manga le da mil vueltas a la serie de televisión.

Kaze no Kami

Es una pastelada, un culebrón... habría tenido mejor ambientación si el doblaje fuera sudamericano, pero... MOLA.

Jorge Orte

Mecánica simple de culebrón con notas de humor. Me encanta.

Don Pantuflo

Ánimo

OTAKU POBRE, POBRE OTAKU

Hola amigos, ¿cómo andamos de pelas este mes?, seguro que no os llega ya ni para pagarle las 500 pelas que le debéis a vuestro amigo. Pues no os preocupéis que nos sois los únicos, porque yo entre Internet, las juergas y el manga estoy ya para que me embarguen el maldito ordenador (¡no dios mío no!). Os preguntaréis más de uno, ¿a qué viene esto?, pues bien chico, es que llevo un cabreo de "güevos", y he pensado que ya que estuve saltando en el SIMO pidiendo la dichosa tarifa plana, debo seguir con mi labor reivindicativa y voy a preparar un articulillo pidiendo unas cuantas cosas a los "grandes" (¡que no falten las comillas!) de turno, y cuando haga falta saltar en algún stand, ¡descuidad que lo haré!

Empezaré por la empresa a la que más odio tengo (telefónica, por esta vez te libras...), ¡Norma!, odiada Norma, a ti tengo que darte las desgracias por ser la pionera en España en llevar una gran política anti manga, ¡¡lo que le has hecho al Manga no tiene nombre!!, joder dejarlo ya chicos, meteros a editar novelas, o libros, que vuestros formatos parecen estar diseñados para ese tipo de lectura. Empezaré metiéndome con el formato estúpido por excelencia: el formato GRAN VOLUMEN (gran volumen de timados...) ¡dios mío! ¿de qué vais, ahora resulta que el manga es un género novelístico o qué?, y encima tengo que mirar en mi bolsillo a ver si llevo 1500 "cucas" para leerme en 20 minutos un manga de calidad, joder, para eso me compro un Anime que al menos tengo 80 minutos de imágenes y sonido (luego voy con vosotros MANGA FILMS) por un poco más de pelas. Por favor, repito por favor quiero leer Chirality y Plastic Little poco a poco, que alguna editorial me dé esta satisfacción por favor. Lo que tampoco se queda atrás es la estupidez del formato prestigio (prestigiosamente timados... debe significar), veamos, si ya de por sí las publicaciones de Norma son más caras que las demás, y para comprobarlo comparad el número de páginas y veréis que eso no falla, siempre son los más caros (deben de hacer los mangas a mano...dios mío comprar unas prensas y algunas máquinas para que os salga más barato la forma de editar mangas ...^_^!), y encima de que son caros ahora van y se inventan la estupidez más grande de la historia: el puto FORMATO PRESTIGIO; que es el formato que queda "que te cagas" en la repisa aunque se te pierdan las hojas que se rompen al abrir muchas veces cualquier manga editado con este formato, y de paso te enseñan a hacer manualidades, ya que uno al final se convierte en un manitas con el superglue 3, pegando una hoja por allí, otra por allá... En conclusión esta editorial bajo mi punto de vista, y el de muchos, se está frotando las manos a costa nuestra, ya que no hacen más que subir los precios sin necesidad, editando en formatos innecesarios y redundantes, en fin, recemos tres Evangelion Marias, a ver si entran en razón, aunque para ello haya que gritar más alto... pero no más claro (porque ya no se puede).

Puf me he quedado súper bien diciendo lo que pienso sobre NORMA TIMORIAL, ahora entraré a trapo con la otra gran cagada de los "grandes" (como se me olviden las comillas verás...) del manga, me refiero a las películas, ¡¡dios mí o, clama al cielo!!, menudos precios tienen los vídeos, es demencial, hasta mi padre, que por suerte es semi-otaku, me lo dice. Estoy de acuerdo con los precios que se suelen pagar por un Anime de 90 minutos, las típicas 1995 pelas, eso es permisible y está dentro de la razón humana, ¡pero leches!, tener que pagar 1995 pelas por un pequeño episodio de apenas 45 minutos (véase algunas de las pelis de Dragonbol) o que encima llegue Manga Films y te ponga en una cinta de Dragonbol GT que su duración es de 80 minutos, cuando ciertamente el contenido grabado de la cinta realmente tiene esa duración , pero si le quitas los jodíos requeteendings, los jodíos requeteopenings y los jodíos recordatorios del episodio anterior, la cinta se queda en un contenido aproximado de 60 minutos, ¡qué barbaridad!, ¿por qué engañáis así a la gente, a los chiquillos que le dan la tabarra a sus padres para que les compren las pelis, hay miedo a decir la verdad, a decir que el contenido son 60 minutos? Dentro de poco y como esto siga así lo que harán en MANGA FILMS será meter en el vídeo 60 trailers de 1 minuto cada uno, y decir que cada película de Dragonbol GT dura 140 minutos, así los padres se pondrán más contentos y nosotros seguiremos gritando que sois unos vagos por no quitar un montón de minutos innecesarios, como no cambiéis eso, seguiréis demostrando que no tenéis ni idea de montar una cinta de vídeo... o a lo mejor sabéis pero no os interesa... ¿verdad?, pues ahí queda eso MANGA FILMS, es mi opinión, vosotros tened la vuestra...

En fin chicos, aquí queda mi articulo de opinión, por supuesto que Manga Films tendrá la suya y Norma también, pero a mí me gusta la mía, y os dejo hasta otra, que ahora voy a ver si mi padre me da 500 pelas que le debo a un amigo, y me va a matar como no se las dé pronto, ^_^, ahhh se me olvidaba amigos/as, no olvidéis esto: el cliente siempre tiene razón.... Ánimo

animo@arrakis.es

DRAGON BALL O EL PORQUÉ DE TODO ESTO

Qué sensación de deja vu ¿verdad? Cuántas veces habrás leído un artículo parecido... un burdo intento de resolver el misterio, el porqué... La pregunta es la de siempre: ¿Por qué Dragon Ball es un fenómeno de masas?¿Estaría el manga en España como está actualmente si no hubiera existido Dragon Ball? ¿Estaría mejor? ¿Peor?

Es opinión de muchos que el boom de Dragon Ball fue debido a circunstancias ajenas al propio producto. La serie apareció en el momento preciso en la televisión, tuvo buena acogida desde el principio, había sed de animación diferente en este país y Dragon Ball llenó el hueco. Luego vino el manga de la mano de la editorial más poderosa del país, en un formato asequible para mucho público y con una periodicidad adecuada. La fama del producto no paraba de crecer, la serie iba rebotando de un canal autonómico a otro y la publicidad no hacía más que retroalimentar su éxito. Teníamos Dragon Ball hasta en la sopa, con legiones de seguidores fieles y deseosos de más. Se dice que todo el "fenómeno manga" (nunca he entendido a qué se refiere esto exactamente) llegó gracias a Dragon Ball y que sin esta serie jamás hubiera habido tal difusión del cómic y la animación nipona en España.

Se dice que, sin Dragon Ball, todo el "fenómeno manga" estaría mucho mejor considerado. Que si en nuestra piel de toro hubiéramos empezado con mangas como los de Katsuhiro Otomo o como Kimagure Orange Road, la opinión que actualmente tiene la mayoría de gente sobre el manga y el anime sería radicalmente diferente, que no lo verían como algo "para niños" o como "sólo sexo y violencia". Se puede fomentar esta creencia viendo la situación del manga en países vecinos como Francia e Italia (bastante mejor que la nuestra)... ellos no empezaron con Dragon Ball.

Puede que sea cierto que si el "fenómeno manga" (para no entender exactamente qué es lo uso a menudo) hubiera empezado con otros mangas ahora las ventas estarían mejor, no se cerrarían colecciones, los precios serían más baratos, no habría mala prensa... Pero eso sería como hacer "meta-manga ficción" (algo que, por cierto podéis ver en otro artículo de este mismo número). Pero no nos engañemos (por lo menos no del todo): muchas series cierran y Dragon Ball se reedita y en diferentes formatos, vende toneladas de merchandise, tiene muchísimos más seguidores que cualquier otro manga y, por si todo esto fuera poco, incluso muchos de los que hoy reniegan de Dragon Ball reconocen haberse aficionado al manga gracias a esta obra... algo tendrá.

Algo tendrá, sí. Recuerdo que Hiroshi Makino, manager de derechos internacionales de Shueisha, nos dijo (y no parecía estar exagerando) que Dragon Ball era la segunda obra más leída de la historia de la humanidad (la primera es la Biblia). Eso sí que da un poco en qué pensar...

Kaze no Kami
kaze_no_kami@mixmail.com

Pequeña intromisión semichorresca: Aunque no dudo que el tal Hiroshi esté muy orgulloso del éxito de su serie y vaya con la mejor intención del mundo, me temo que es bastante discutible que sea la segunda más leída de la historia, de hecho no lo es, y me parece bastante presuntuoso por su parte pretender que esa estupidez haya superado a novelas que llevan siglos editándose en decenas de países.

Nadie le quita méritos a la serie, pero total no sería triste ni nada que Dragonbol hubiese sido lo más leído después de la Biblia, eso sí que daría en qué pensar, menuda presentación de la humanidad. Imaginad que un día llegan marcianos a la Tierra, ¿qué les diríamos, "hola somos los terrestres y nuestro nivel intelectual es tal que la segunda obra más leída del planeta es Dragonbol"? Estaríamos buenos, exterminio seguro, y encima lo harían convencidos de hacernos un favor.
Matsuyama



CAJÓN DESASTRE

DRAGON BALL Z CHESS

Planeta De Agostini lleva desde 1992 editando Dragon Ball, la inmortal obra de Akira Toriyama. Inmortal más que nada porque nunca parece terminar y cuando acaba nos la reeditan en otro color distinto y todos contentos, pero la serie poco a poco esta perdiendo tirón, censurada en las televisiones nacionales el filón DB parece perder su brillo, Planeta se ha dado cuenta de ello y ha puesto a trabajar a los cerebros creativos más importantes de España con el fin de crear el producto definitivo: Dragon Ball Z Chess.

Este ha sido el último gran acierto de Planeta, un invento que logrará que vayan juntos de la mano los gustos de niños y padres a la hora de comprar un juguete. El niño encuentra la posibilidad de lograr las figuras de sus personajes favoritos (Goku, Gohan, Krilin, etc) todos ellos en unas perfectas miniaturas a todo color y además con unas poses de lo más molonas (¿molonas? Creo que veo demasiado a Leticia Sabater ^_^U). El padre por su parte verá en DBZ Chess la posibilidad de introducir a su hijo en el fascinante mundo del ajedrez, un juego de mesa en el que predominan la táctica y la destreza mental. En definitiva un juego con el que esperan que sus hijos se conviertan en unos genios.

Nos habría gustado poder disponer en la redacción de un ejemplar de DBZ Chess, pero pese a no tenerlo sí sabemos tanto su contenido como su precio: 495 pesetas. Por este dinero obtendremos la primera de las figuras, Son Gohan, que actuará sobre el tablero como el alfil blanco, también encontramos el primer fascículo del curso de ajedrez y la caja para guardarlo todo. Bien, hagamos cálculos: son 32 figuritas a 495 pesetas cada una, salvo que por ser el primer número tenga un precio menor (cosa que suele ocurrir) así tenderemos nuestro magnífico ajedrez por tan sólo... agárrense... ¡¡¡15.840 pesetas, como mínimo!!!

Visto superficialmente se trata de un precio abusivo pero... ¿para qué quedarnos en la superficie cuando podemos indagar un poco más en las razones de tan elevado precio? Pues hagámoslo. La mayoría de vosotros habréis pensado: "Ya están otra vez los de Planeta explotando a los dragonbabosillos", pero esta vez estáis muy equivocados, los señores de Planeta se han embarcado en una cruzada para culturizar a toda esa manada de chiquillos seguidores de Goku. Me explico, Planeta ha visto que España es uno de los centros ajedrecísticos mundiales más importantes, sin ir más lejos Anand (el maestro indio) vive en Madrid y también tenemos en "adopción" a otros grandes maestros. Con DBZ Chess se pretende lograr que de aquí a unos años tengamos una generación de jóvenes ajedrecistas de élite, maestros de técnicas revolucionarias como la apertura Kamehameha o la defensa Taiyo ken, esto explica el precio del ajedrez completo, porque no es sólo un entretenimiento sino también un verdadero curso de ajedrez por fascículos, y educar a un niño como ajedrecista por los métodos clásicos seguramente sea mucho más caro. Desde aquí queremos dar las gracias tanto a Planeta De Agostini como al grupo de personas que han creado y hecho posible un producto como DBZ Chess, iniciativas como esta hay pocas hoy en día, ENHORABUENA.

Don Pantu

romeros@teleline.es

IDAS DE OLLA...

¿Cómo puede el abuelo de Heidi mantener una familia y un chalet en la sierra con la pensión de un jubilado? ¿Qué hace Clarita trotando por el monte en silla de ruedas? ¿Está preparada la casa de Heidi para esa minusvalía?

¿Por qué Mazinger Z lanza sus puños y Afrodita A sus tetas? ¿Qué dice Cristina Almeida al respecto?

¿Por qué no llamaron a Oliver y Benji para el anuncio del Colacao? ¿Se me ocurrirá alguna pregunta chorra sobre Marmalade Boy?

¿Cómo puede haber aguantado Alita todas esas miniseries sin cambiarse ni una sola vez las pilas? ¿Tiene acaso un affair con el conejito de Duracell?

¿Cómo es posible que Rupert no haya fichado todavía a Son Goku para su campaña publicitaria de productos para el cabello? Y el susodicho Son Goku, ¿qué producto utiliza? ¿Le habrán copiado el secreto en "Algo pasa con Mary"? ¿Lo hace porque él lo vale?

¿Son ciertos los rumores de que Chicho Terremoto en realidad es un contratado de una famosa marca de detergentes para braguitas? En ese caso, ¿dónde tengo que mandar el curriculum?

Lázaro Muñoz
minami.lazaro@milenium.com

Nota del Maquetador: Estimados comerciantes. Para que espacios tan lamentables no vuelvan a repetirse en sucesivos números, os rogamos encarecidamente que contrateis la publicidad de vuestra fabulosa empresa en Minami 2000. Todos saldremos ganando.

CAJÓN DESASTRE

¿Me Caerán Plumitas Alrededor?

Me encanta Marmalade Boy. Incluso me encanta La Familia Crece, ya veis (mejor que se llame así y la podamos ver a que no la veamos). En serio, me gusta... Pero mi familia ahora sí que no sabe qué pensar. O me voy de casa pronto o me acaban encerrando, lo sé. Es que hasta ahora, en sus propias palabras, todos esos vídeos (tampoco son tantos) que tengo en mi cuarto "son porno y muy, pero muy violentos". Y ahora, ahora... buf, ahora estoy enganchado a un culebrón. No sé, quizá un día de estos mi hermana me pregunte si es que soy marica. Es lógico, verdad?

¡Ay!, el shojo ha venido y nadie sabe cómo ha sido. No es sólo Marmalade; ahora está en el ambiente. Se respira todo un quéséyo de fragancias distintas y aromas nuevos, que siempre habían estado ahí, pero que por alguna razón no habían llegado hasta nosotros. Decir que esperaba esto cuando ya está ocurriendo puede parecer pretencioso, pero es que es natural. Tenía que llegar. Necesitábamos el shojo para renovar todo el mercado... para renovar el público. Porque espero que ahora que ya no es todo sexo y violencia, nuevo público se aficione al manga.

Claro que no todo el shojo es inocente y delicado, y quizá no sirva para darnos un poco de esa mejor imagen que necesitamos. Marmalade Boy mismo es totalmente inmoral a los ojos de algunos. Por supuesto que en mi colegio las fugas de curas con alumnas de COU era algo que sucedía con relativa normalidad, ¡pero no salía en televisión! Me sorprende que con la enorme respuesta que está teniendo, no se hayan lanzado a devorar la serie algunas de esas asociaciones de padres y telespectadores. No es sólo la relación entre Meiko y Nachán, ¿qué hay de toda esa promiscuidad de sentimientos? Por no hablar de lo que aún no ha aparecido en televisión.

Más allá de M.Boy, si realmente sirve para la llegada de más shojo a nuestros kioskos y televisores, imaginemos el caso de que ellas, reconocidas finalmente como una fuerza importante, exijan la publicación de ¿Bronze? ¿O de Ai no Kusabi? ¿O de series mas "fuertes"? ¿Y si alguien se entera de que además de pervertir a los niños con pornografía, las niñas ahora compran tebeos en los que salen tíos homosexuales?

Ya ha habido casos similares por muchísimo menos en otros países. Casos como la acusación de que Sailor Moon confundía la identidad sexual de los niños. Sí, les dirige al travestismo y a la homosexualidad. Sailor Moon, exacto, estamos hablando de la misma serie, y ni siquiera me refiero a la parte de Stars. Y lo peor de todo es que la gente que escribe esas cosas, realmente lo cree. Y eso sólo con Sailor Moon. ¿Y qué sucederá sin ir más lejos en nuestras propias casas? En realidad a veces son muy sutiles... ¿Me regalarán un vestido estas Navidades?

Lo peor es que temo que tengan razón. Ya me lo advirtieron cuando era pequeño. Estas series tan violentas (Mazinger, Comando G...) acabarían por producirme traumas. Y he de reconocer que acertaron. Ahora, y conozco diez o doce casos como el mío, guardo un enorme robot debajo del garaje y en mis ratos libres destruyo ciudades y casas de gente inocente (un divertimento como otro cualquiera, oye). Por eso ahora me pregunto, ¿me lloverán plumas alrededor cuando vea una chica guapa por la calle? ¡O peor! ¿Se llenará todo de pétalos de rosa cuando me cruce con un chico guapo?

Sí, os podéis tomar todo esto que digo a broma, pero... yo no sé si puedo dormir tranquilo después de que Lázaro me propusiera hacer manitas (ahora dirá que no, pero tengo testigos (Nota de Lázaro: ¿Cómo, cuándo, dónde? (aquí no, Gonzo, que esto se lo lee mi novia, luego en privado))).

Gonzo
gonzo@animefan.org



CAJÓN DESASTRE

VALORES FAMILIARES

La Familia Crece, Marmalade Boy, el Chavo Compota, el Chico Confitura... tanto da que me da lo mismo. La serie que está rompiendo moldes, que ha conseguido que TVE emita de nuevo anime no es tan infantil ni inocente como nos pueda parecer a primera vista. ¿Demagogia?. Ya me gustaría a mí, pero la realidad es mucho más cruda. No nos quedemos en la antesala, pasen hasta el fondo de la sala, giren a la derecha y descubran un mundo de maravillas...

Partamos de la base: Dos matrimonios felices, con hijos, con una vida de estabilidad y compromiso por delante tiran por la borda el sagrado sacramento (bueno, quizá sean budistas pero para el caso es lo mismo) y deciden no sólo divorciarse sino juntarse en pecado entre ellos. Sin tapujos, sin miramientos, sin analizar las consecuencias morales ni los problemas sociales y psicológicos que les causarán a sus vástagos. Al menos podrían haber pasado desapercibidos, intentar reconstruir una familia dentro de los cánones morales pero no, no podía ser. Parece que la autora se recree en derrumbar los pilares fundamentales de nuestra civilización y nos presenta una nueva "familia" de seis desconocidos que viven bajo el mismo techo. No se extrañen de lo que pueda salir de tan extravagante unión.

Los protagonistas, Miki y Yuu. Dos jóvenes, escolares, adolescentes y púberes se enfrentan a la situación intentando mantener la compostura pero es una misión imposible. Rodeados por el ejemplo de sus mayores qué se puede esperar de la unión de dos mentes jóvenes y aún sin formar. Impresionables e irracionales no hacen sino guiarse por sus instintos cayendo en una pseudoincestuosa relación. Dos hermanos compartiendo el mismo techo acaban liados como salvajes irracionales. ¡¡Y para colmo de males son menores de edad!!. Si las malas influencias se limitaran al entorno familiar quizá este tipo de situaciones embarazosas podrían haberse evitado pero ¿de qué se rodean en el colegio? De relaciones quasi pedofílicas, de chicos con problemas de identidad sexual, de alumnos que parecen centrar su vida en torno a los amoríos y desamoríos cuando deberían estar estudiando y jugando como jóvenes que son. ¿A dónde pretende llegar Televisión Española con tanto liberalismo? ¿Qué intentan demostrar?





Meiko, la mejor amiga de Miki, es una chica modelo. Estudiosa, sensata, inteligente, de buena familia. La imagen que le dan sus padres debería ser motivo de orgullo. Vale, están pasando un bache pero ambos son conscientes de que el matrimonio debe ser algo para toda la vida y por ello se niegan a romper los lazos que los unen. Proporcionan a su hija todos sus caprichos, estabilidad familiar, un hogar con criada y buena educación y, ¿con qué se lo paga ella?. Ni más ni menos que viviendo en pecado con su profesor de instituto. ¡¡¡Un hombre que probablemente le saque más de 10 años!!!. Si al menos estuvieran casados como ocurría en esta España nuestra no hace tantos años todo sería justificable, ¡qué digo!, incluso encomiable. Pero mantenerlo en secreto y peor aún viniendo de un supuesto educador... qué vergüenza. Qué podemos esperar de una serie así. Encima los creadores de este supuesto aborto amoral nos lo plantean como algo normal, como una historia de amor puro y verdadero. Hace falta ser hipócritas y corruptores de nuestra juventud.

Homosexualidad, la gota que colma el vaso. Miwa y Yuu dos jóvenes guapos, atléticos, populares, que no tienen nada de lo que quejarse en esta vida se divierten intentando explorar nuevos terrenos de perversión. Puede que al final todo fuera un engaño, una mera confusión pero, ¿y la imagen que queda grabada de forma indeleble en la memoria de nuestros infantes?, ¿cómo pretenden eliminar el daño que ya han causado?. Ni siquiera se lo plantean. Incluso se regocijan en su degeneración y vuelven a atacar con un personaje homosexual. Sí, el chico ése del pelo azul (¡panda de progresistas degenerados!) que vive en ese reducto del puritanismo y los valores morales llamado Estados Unidos. Ese estudiante modelo y consejero sentimental de Yuu es un vulgar homófilo, un gay como se dice ahora para quedar más fino.

Desengáñense señores míos y empiecen a tomar cartas en el asunto. La invasión de la amoralidad nipona amenaza con atrapar de nuevo a nuestros hijos e hijas y sólo Dios sabe que saldrá de todo esto.

Adolfito
getaffen@yahoo.com

MÚSICA MARMALADE

INTRO

¡Bienvenidos a esta sección de música! Empecemos por definir qué es eso de "Música de Anime", ya que aquí, por regla general, hablaremos de la música hecha en Japón para series de TV, películas, etc. Así pues, eso será básicamente para nosotros "Música de Anime".

Aunque inicialmente esto pueda pareceros muy limitado, primero deberíamos tomar en consideración algunos detalles de esta música:

Al contrario que en otros lugares, en Japón la competencia entre diferentes estudios, cadenas y productoras es feroz, eso quiere decir que no sólo las animaciones deben de tener unos buenos diseños, guiones, fondos, etc... sino que además la música que los acompaña es también un elemento importantísimo dentro de esa enorme industria. Por ello, nos podemos encontrar a músicos de gran popularidad y prestigio en Japón trabajando en estas bandas sonoras, así como a cantantes famosos.

Por otro lado, otra particularidad es que, muy a menudo, los Seiyuus (dobladores), que son elegidos entre otras razones por su voz, son también los interpretes de muchas canciones (más de un cantante famoso en Japón ha empezado su carrera como Seiyuu o interpretando temas para alguna de estas series).

Otra particularidad a tener en cuenta es que contrariamente a lo que muchos puedan pensar, una serie puede dar para mucha música y para muchos discos. Así por ejemplo, lo típico sería sacar un disco con el tema principal que suena al principio de una serie (opening), el tema que suena al terminar (ending), y alguna que otra canción intermedia, siendo el resto de la música puramente instrumental a menos que la serie o película fuera un musical. Bien, esto es cierto a medias, esto sería lo que se conoce como la BSO (Banda Sonora Original), pero el mercado no acaba ahí. Nuestros amigos japoneses si de algo saben es de vender, y explotan todavía más las cosas.

Otros CDs que podemos encontrar son los "Image Album", que contienen canciones basadas en la música de la propia serie. Es decir, se coge un tema instrumental, se alarga y se le pone letra. Curioso ¿verdad?, pues agarraos, que acabamos de empezar.

Podemos introducir pistas en las cuales los protagonistas de la serie hablen, normalmente interpretando fragmentos de episodios o bien situaciones inéditas. Esto son los llamados "Dramas", que pueden ir bien como "relleno" de un disco, o incluso



Marmalade Boy Vol. 1
Referencia: Apollon APCM-5037
Precio: 3000 yen
Salida: 21:06:1994

Marmalade Boy vol. 2
Referencia: Apollon APCM-5039
Precio: 3000 yen
Salida: 21:08:1994

Marmalade Boy vol. 3
Referencia: Apollon APCM-5040
Precio: 3000 yen
Salida: 21:09:1994
Este CD tiene sólo temas vocales (cantados)

Marmalade Boy vol. 4
Referencia: Apollon APCM-5056
Precio: 3000 yen
Salida: 21:11:1994

Marmalade Boy Vol. 5
Referencia: Apollon APCM-5057
Precio: 3000 yen
Salida: 21:02:1995
En este CD todas las pistas son vocales.

Marmalade Boy Vol. 6
Referencia: Apollon APCM-5063
Precio: 3000 yen
Salida: 21:05:1995

Marmalade Boy Vol. 7
Referencia: Apollon APCM-5066
Precio: 3000 yen
Salida: 21:07:1995
En este CD todas las pistas son vocales.

Marmalade Boy Vol. 8
Referencia: Apollon APCM-50??
Precio: 4000 yen
Salida: 11:05: 1995
Es una caja con dos Cd´s que contiene temas en Karaoke y algunas canciones.

Marmalade Boy Best Album
Referencia: Apollon APCM-5080
Precio: 3000 yen
Salida: 1995.12.16
Este CD es una recopilación de los Singles

Marmalade Chara Oshaberi Time
Referencia: Apollon X401-CD18
Este CD es una mala noticia para los que aspiréis a conseguir todos los CDs de la serie, pues era un regalo de la casa discográfica y sólo podía conseguirse comprando los 3 primeros CDs de Marmalade Boy y enviando las pruebas de compra antes de Noviembre de 1994.
De todos modos, consolaros, ya que sólo trae comentarios de los dobladores.





Egao ni Aitai

(Letra del Opening)

Dakedo ki ni naru
Kinou yori mo zutto
Togireta yume
Futari no tsuzuki ga Shiritai!
Ah, kamisama Jikan o
Tomete yo
Kyoukashou Seifuku Mada
kami Kawakanai
Ah, tasukete Ribon ga
kimaranai
Aitsu no yume mita sei yo
Koge kake no toosuto kajittara
Naze ka fui ni Mune ga
tokimeita
Amakute nigai ...mamareedo
Dakara ki ni naru
Konna kimochi wa naze?
Ima ichiban
Aitsu no egao ni Aitai!

Ah, sono mama Shingo
Tomete yo
Iraira Hitogomi Jigujagu
kakedasu no
Ah, konnani Iki ga hazundetara
Aitsu ga unuboresou yo
Uindou de maegami naoshitara
Mune ippai Hirogatte yuku no
Suki ja nai no ni ...mamareedo
Dakedo ki ni naru
Kinou yori mo zutto
Ima dare yori
Aitsu to egao de Aitai!
Sukoshi zutsu otona ni naru no
ka na?
Naze ka fui ni Mune ga atsuku
naru
Suki ni natte ku ...mamareedo
Dakara ki ni naru
Konna kimochi wa naze?
Ima ichiban
Aitsu no egao ni Aitai!





llegar a constituir prácticamente todo el disco.

A todo lo anterior, añadamos discos con canciones que no tienen nada que ver con la serie (en serio), pero cantadas por los mismos intérpretes y con el mismo estilo de la serie. Añadamos los obvios discos de karaoke (cómo olvidar el karaoke), los recopilatorios, las versiones remezcladas, las ediciones especiales por aniversarios, etc. Cualquier excusa es buena para sacar un disco, incluso por ejemplo el sacar las versiones en inglés o en varios idiomas.

No penséis que estoy desvariando. Todo lo que os he comentado existe, así como más cosas.

Esto os puede llegar a dar una pequeña idea de la enorme cantidad de discos que pueden salir al mercado de una sola serie, haciendo que el encontrar además ese disco que queréis, con esa canción en concreto que tanto tiempo lleváis buscando, sea mucho más difícil de lo que pensabais en un principio.

Para que os hagáis una pequeña idea, os pondré dos ejemplos:

La pequeña serie en vídeo de Ah! Mi Diosa (Ah! Megamisama), compuesta apenas por cinco capítulos y que difícilmente supera las 3 horas, cuenta con más 8 Cd´s en el mercado, incluyendo un cuádruple CD con versiones de karaoke. ¿Curioso, verdad?.

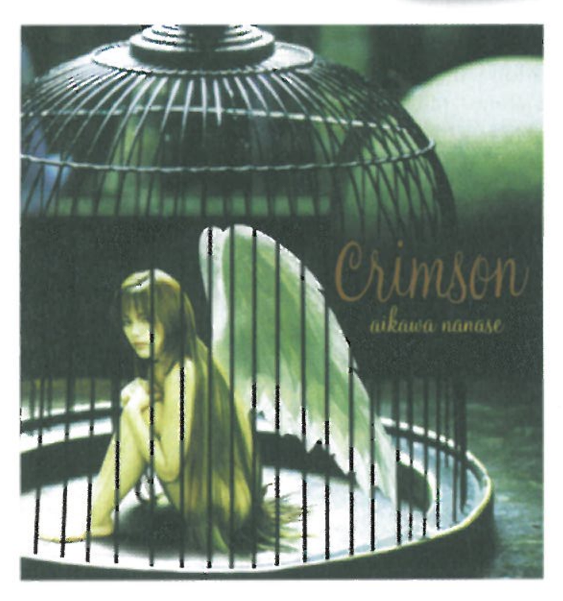
En resumen, el mercado de la música de anime es mucho más amplio y diverso de lo que podríamos suponer en un principio. Además abarca música de muchos géneros y estilos, desde la grandiosidad puramente instrumental e incluso sinfónica de las bandas sonoras de Joe Hishaishi para Studio Ghibli (Totoro, Mimi o Sumaseba, Porco Rosso, Mononoke) o Kenji Kawai para Patlabor ,Ghost in the Shell o Vampire Princess Miyu, que pueden rivalizar dignamente con cualquier afamado compositor europeo o americano, a las bandas sonoras más extravagantes, pues estilos como el rock, el pop e incluso versiones de artistas del resto del mundo son algunos ejemplos de lo que nos podemos encontrar.

Básicamente, al final nos encontramos con todo un mundo musical con la misma variedad que podamos encontrar en cualquier otro mercado. La única particularidad es que esta música ha sido creada para una serie de animación, o a partir de la misma.

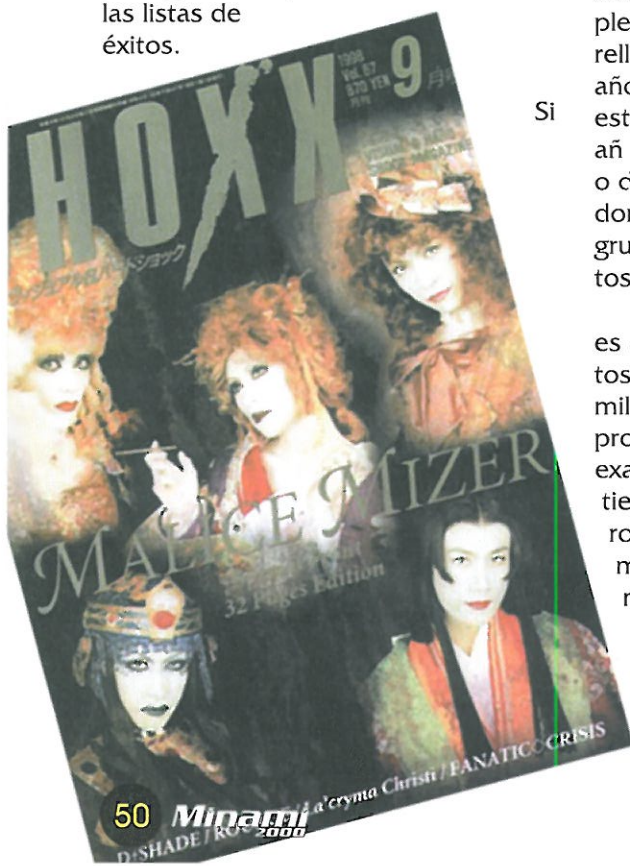
En futuros números comentaremos algunos aspectos curiosos o particulares de este tipo de música. Intentaré acompañar con curiosidades y anécdotas esta sección, para que no sea un simple catálogo de títulos o letras.

¡Hasta el próximo número!





A ver. ¿Que qué es el J-Pop? Decir que es pop japonés sobra, ¿no? (además de no ser del todo cierto, no todo el J-Pop es Pop). El nombre ya lo dice por sí solo, la cuestión es dejar algo más claro qué decimos cuando usamos este término. Dentro del J-Pop engloberamos a cualquier grupo musical de origen japonés (más a menos). Todos los países tienen su producción musical propia, lo que diferencia a Japón del resto de países es el volumen de artistas propios y el protagonismo que tienen dentro del las listas de éxitos.



Si bien aquí (como en otros tantos países) los grupos nacionales a veces parecen poco más que una anécdota y pocos son los que realmente venden, venden, venden y venden hasta llegar a número uno, en Japón no es nada raro ver al grupo americano (por decir una nacionalidad) más de moda relegado a un segundo, tercero o cuarto puesto porque algún nacional vende más que ellos. Muchos venden tanto que ni necesitan salir de Japón.

Y hablando de listas de éxitos (que hay varias), son semanales y suelen ir ligadas a programas de TV pero, aparte de los del estilo de los 40 principales, son más del estilo de "El 7º de caballería" porque es un plató, con su escenario, sus presentadores y con los protagonistas de las lista de ventas de la semana invitados para que canten el single de turno, se les entreviste, etc... Sólo que estos invitados nada tienen que ver con los amiguitos Raphael, Alaska, Serrat y demás... Son grupos de música orientados a un público joven y no viejas glorias (en Japón las viejas glorias de la música no suelen tener demasiado espacio porque hay 500 otros jóvenes que están en pleno lanzamiento y nadie necesita rellenar o recordar algo pasado hace años). Quizá para los más veteranos está el programa especial de fin de año de la NHK (Kouhaku Uta Gassen), donde suelen salir todo tipo de grupos, idols, y solistas mas creciditos...

El entretenimiento en Japón es algo enorme en todos los aspectos. Igual que el manga mueve millones y millones teniendo su propia industria con la música pasa exactamente lo mismo. Por supuesto tienen millones de grupos extranjeros en sus listas, les llegan los mismos que a nosotros y muchos más, pero también tienen sus nacionales. ¿Que cómo puede ser que haya espacio para tanto músico? Bueno, lo que ellos producen no lo produce prácticamente nadie. Son estilos distintos a lo que se ve en otros lugares.

Tenemos a la típica Idol Singer de 14 años cuyo éxito se reduce a un par de Singles (muchas veces no llegan a lanzar ni un álbum), son totalmente prefabricadas y están enfocadas casi casi como algo de usar y tirar. Todo en ellas y su (breve) carrera está perfectamente controlado y planificado. Afortunadamente hay más de un caso en que el propio cantante logra salir del encasillamiento y perdurar en el tiempo, aunque casi siempre queda la huella de su educación como Idols: su forma de moverse sobre el escenario, de cantar...

Luego están los solistas de toda la vida que cantan sin formar parte de un grupo ni salir de las fabricas de Idols. Siguen la carrera normal de un músico cualquiera y realmente no se diferencian tanto del resto de los solistas internacionales.

Por supuesto también hay grupos. Tenemos los prefabricados al estilo "Spice Girls" o "Five", pero que en este caso se llama, por ejemplo, "Speed", que es como 4 ó 5 idols actuando juntos. Eso sí, para mí son bastante mejores que los que nos traen aquí. Porque los japoneses SÍ cantan y SI saben estar sobre un escenario, SÍ son artistas. También existen los tipo "Back street boys" que en este caso se llaman "SMAP" o "V6" , donde basan más su estilo en los bailes con coreografía y sus cuerpos "danone" que en la música en sí... Lo que sí es curioso en los grupos prefabricados es que tanto te los encuentras actuando en un programa de música como en un anuncio de café, o de coches, o de compresas... o te los encuentras como actores en el culebrón de sobremesa. Con tal de ser famosos a base de machacar su imagen a la masa social.....

Los grupos que quizá merecen algo la pena son los que se crean ellos solos, por las aptitudes y cualidades de los componentes, en definitiva los que se producen ellos

mismos sus temas y transmiten a traves de sus canciones sus ideas y su forma de ver las cosas. Ahí entrarían grupos como "Judy and Mary", "Glay", "L'Arc-en-Ciel", "The Yellow Monkey", "Southern All Stars", "Kome Kome Club" y un largo etcétera.

Todos estos son los grupos normales de toda la vida, firman con una discográfica, sacan sus álbums, etc, como un grupo normal y corriente. Si es que se puede decir que sean normales y corrientes, después de todo la música japonesa tiene un especie de sello propio, un algo especial que hace que pueda diferenciarse de lo que se hace en otros países.

Y finalmente llegan los que a nosotros más nos llaman la atención: los grupos de Visual Rock. Un grupo de Visual Rock puede tener cualquier tipo de música, lo que les diferencia es su imagen, sus conciertos... Para mí Kiss, David Bowie, etc, en sus tiempos (mucho de lo que había en los EUA durante los 80, vaya) podrían un ejemplo de Visual Rock. Sólo que trasladado a nuestros tiempos con las diferencias que eso plantea.

Son grupos espectaculares, con conciertos a lo grande, miembros que son amigos de la teatralidad... son, como su nombre dice: visuales. Tan importante es la música como el espectáculo y posiblemente por eso son los que más nos llaman la atención, porque es eso que nosotros no hemos conocido y con los que a menudo uno se empieza a meter mas en serio en el J-Pop. La otra forma más frecuente es siguiendo el rastro de algún artista que haya participado en la BSO de un anime. Aunque últimamente la gente entra combinando ambas cosas. Oyen una de las canciones que tomaron para el anime de X-1999 de un grupo de Visual Rock llamado X-Japan y al ver esas pintas se interesan por ello más allá de la simple BSO. Y es que posiblemente X-Japan sea EL grupo de Visual Rock por excelencia y a los que ya se les dedicará su propio articulo (lo mejor para los mejores, después de todo son los niños de nuestros ojos para muchos).



Relacion entre el J-Pop y el anime

En un principio, como decíamos, la forma mas fácil de entrar en contacto con el mundo del J-Pop es a través de las BSO de anime. Para los que hayáis escuchado alguna vez alguna canción de anime, os sonaran (aparte del ya citado ending de la película de X-1999 ,"Forever Love") canciones como "Blurry eyes" de DNA2 (de "L'Arc-en-Ciel") , "Sobakasu" en Rurouni Kenshin (del grupo "Judy and Mary"), "On your mark" del corto de Ghibli del mismo nombre (cantado por "Chage & Aska), La BSO de la pelicula de Yawara ambientada en lo J.J.O.O. de Atlanta (producida por el grupo "Zard"), o el mitico ending de Dragon Ball GT "Hitori janai" (del grupo "Deen")... y algunos más que me dejo y/o que ahora mismo no recuerdo. Pues todas estas canciones y muchas más se pueden considerar canciones de J-Pop, así que estoy seguro que la mayoría de vosotros está más introducido en este mundo de lo que cree.

¿Qué hacer para conseguir material de J-Pop?

Ir a la tienda a comprarlo. Hala yastátaotradios...-_-
Naa, es broma...
Últimamente las tiendas de importación de manga se están animando a traer CDs de J-Pop, tiendas como Chunichi Comics de Barcelona, Yamato (también de Barcelona) u Otakuland de Madrid tienen un buen surtido de CDs a buen precio. Y, como toda buena tienda, tienen servicio de pedidos de material para poder pedir los CDs que más nos interesen de Japón, aparte de merchandising variado como Shitajikis, postales, pósters...

Para terminar, decir que existe una mailing list de J-Pop (para los que tengan internet) donde se habla y se discuten temas relacionados con el mundillo. Para apuntaros sólo tenéis que enviar un mail a: Takuya@psynet.net pidiendo que se os apunte (no está automatizada). Y si no tenéis internet... pues va a dar igual porque estamos seguros de que éste no será el último artículo sobre J-Pop que vais a leer. Nosotros (los que hemos escrito esto) os recomendamos que prestéis atención al J-Pop porque sea cual sea vuestro estilo seguro que encontráis algo que os encanta.

Minako
(con la ayuda del inigualable Pako)
minako@valser.es

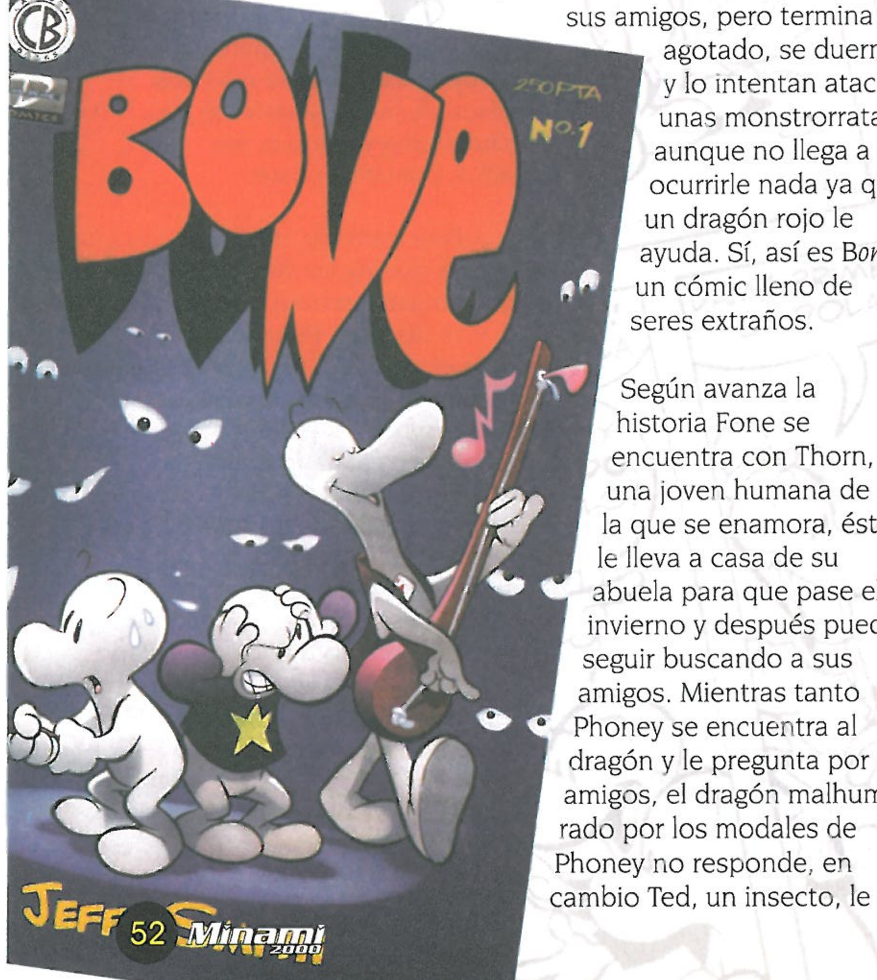
NO SÓLO DE MANGA VIVE EL HOMBRE... BONE

Es un hecho que la mayoría de los otakus no suelen leer otros cómics que no sean japoneses. En muchas ocasiones dicen que el cómic americano es todo superhéroes en pijama, que el español no tiene calidad o que el europeo es siempre igual... Son todo prejuicios, puede que haya muchos superhéroes y todos se parezcan, y puede que haya muchos cómics españoles de baja calidad, pero también hay verdaderas obras de arte que no deberíamos perdernos por no probar otras lecturas... No soy un experto en cómic americano o europeo, pero gracias a recomendaciones de amigos he ido descubriendo algunas obras que me gustaría recomendaros, como Bone.

Hace algunos meses apareció en el mercado español de mano de Dude Comics la que sin duda es una de las obras más esperadas por el fandom: *Bone*. Rompe totalmente con el estereotipo de cómic americano, no hay superhéroes, no hay colores, no hay pareja guionista-dibujante...

Jeff Smith, el autor, nos cuenta la historia de tres... de tres... tres Bones, eso es lo que son, Fone Bone, Phoney Bone y Smiley Bone. La aventura empieza con los tres Bones caminando por el desierto, Phoney Bone se queja de que lo han echado de Boneville a él, al Bone más rico del pueblo, Smiley lo provoca con sarcasmos y Fone, el más sensato de los tres, se preocupa por llegar a algún sitio...

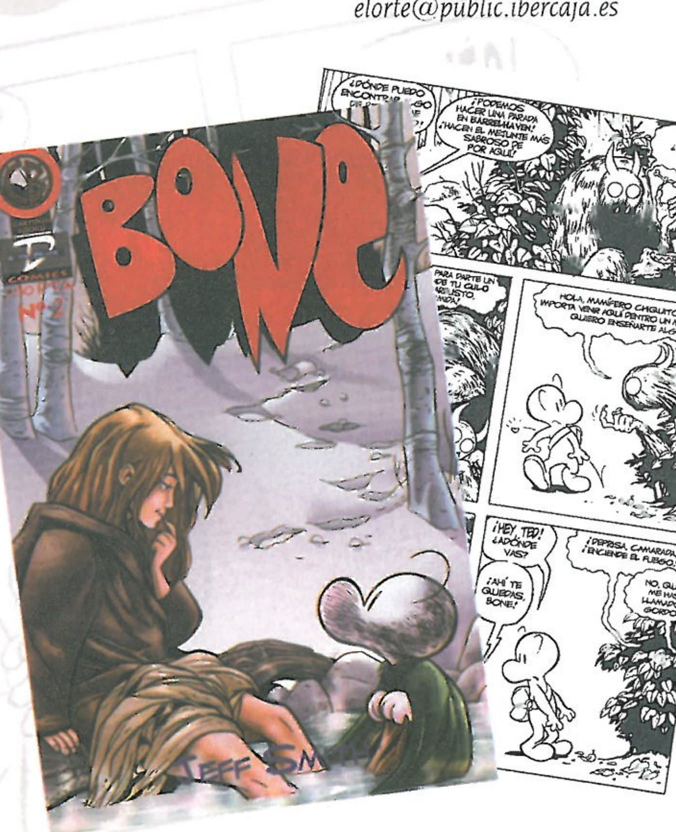
Mientras discuten una plaga de langostas los obligan a huir, de modo que se pierden... Fone intenta buscar a sus amigos, pero termina agotado, se duerme y lo intentan atacar unas monstrorratas, aunque no llega a ocurrirle nada ya que un dragón rojo le ayuda. Sí, así es *Bone*, un cómic lleno de seres extraños.



Según avanza la historia Fone se encuentra con Thorn, una joven humana de la que se enamora, ésta le lleva a casa de su abuela para que pase el invierno y después pueda seguir buscando a sus amigos. Mientras tanto Phoney se encuentra al dragón y le pregunta por sus amigos, el dragón malhumorado por los modales de Phoney no responde, en cambio Ted, un insecto, le guía hasta la abuela de Thorn. A ésta no parece gustarle que llamen estúpidas a sus vacas (sí, participa en las carreras de vacas ¿vosotros no?) y sacude a Phoney que acaba cayendo en la cazuela de la abuela, para sorpresa de Fone y Thorn que estaba en la cabaña. Finalmente consiguen arreglarlo todo y los dos Bones se quedan en la cabaña ayudando en las tareas domésticas.

Bueno, no quiero seguir contando más historia, lo mejor sería que vosotros mismos la descubrierais. No dudéis en darle una oportunidad, sólo son 250 pelas por una historia extraña, graciosa y encantadora. Os aseguro que no os defraudará, es un cómic que ha abierto los ojos incluso a personas que habían declarado que jamás comprarían cómic americano ¿o no? ^_~

Jorge Orte
elorte@public.ibercaja.es

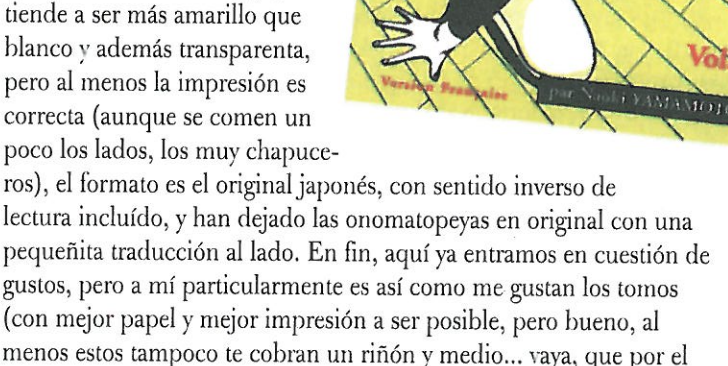


FUERA DE NUESTRAS FRONTERAS

FRANCIA

Cuando se me presentó la oportunidad de venirme a Francia pensé, desde luego, en muchas cosas, pero reconozco que una de ellas fue: "hmm, cuánto manga..." Finalmente estoy aquí y, ya que voy a estar todo un año (por lo menos), me he ofrecido como corresponsal otaku en este país... no sé muy bien de qué preferiríais que os hablara, si de las novedades que han salido aquí y en España no, o de la diferencia de calidad entre unas ediciones y otras, de cómo se ve aquí el cómic en general y el manga en particular... en fín, no sé, decídmelo vosotros mismos, de momento voy a intentar hacer un repaso de todo esto que he dicho, o de parte, según cuánto me extienda, y en próximos artículos ya me iré centrando en unos temas o en otros.

En realidad, como de costumbre, he hablado demasiado y antes de tiempo porque, realmente, todavía no me ha dado mucho tiempo a informarme de nada (ni siquiera he encontrado una librería especializada... sniff...), así que, en realidad, de novedades poco voy a poder hablaros... lo que sí he que he tenido ocasión de hacer ha sido ojear un poco algunas de las obras que ya conocía de España con la "sana" intención de comparar la calidad de edición de unas y otras... ¿resultado? pelín deprimente pero en fin... hombre, de todo hay, claro, pero como norma general os puedo decir que aquí predomina la buena costumbre de mantener los formatos originales japoneses, al menos en cuanto al tamaño del tomo, número de páginas, etc. Por lo demás, bueno, ya antes de venir había visto una edición censurada de Gun Smith Cats, una versión "ligeramente remodelada" de Black Jack (todo esto por cortesía de Glènat Francia), Sous un Rayon de Soleil (edición normal, que es lo mínimo que se puede pedir, por parte de Tonkam), una maravilla de tomo de Ranma ½ (creo que esto también es cosa de Glènat), la edición completa de City Hunter, publicada por J'ai lu (bueno, esto está en proceso, pero van por el tomo veintitantos así que digo yo que no la van a cortar ahora, ¿no?), y no sé, algunas cosas más pero que ahora tampoco vienen muy a cuento... a lo que yo quería llegar es a que en cuanto a calidad de edición como haber hay de todo, como en botica, pero todo alcanza unos niveles mínimos; aquí ningún tomo apesta, ni se deshoja, ni pierde las tramas en el camino de la editorial a la tienda (o de la tienda a casa, o donde pierdan las tramas los tomos de todos sabéis quien)... En cuanto a los precios... vamos a ver, si no me equivoco los tomos de City Hunter (que de momento es todo lo que me puedo permitir... jarl, a ver si cobro de una vez...) no llegan a 30 francos (o sea, que cuestan menos de 750 ptas.) Vale, no es la mejor edición que te puedes encontrar en Francia, el papel tiende a ser más amarillo que blanco y además transparenta, pero al menos la impresión es correcta (aunque se comen un poco los lados, los muy chapuceros), el formato es el original japonés, con sentido inverso de lectura incluído, y han dejado las onomatopeyas en original con una pequeñita traducción al lado. En fin, aquí ya entramos en cuestión de gustos, pero a mí particularmente es así como me gustan los tomos (con mejor papel y mejor impresión a ser posible, pero bueno, al menos estos tampoco te cobran un riñón y medio... vaya, que por el precio está bien...)





También depende a lo que te vayas, claro, ayer mismo vi una preciosidad de libro (con tapa dura) de La Leyenda de Madre Sarah, con una impresión impecable, no sé cuantísimas páginas (y era un número 7, no sabía que esta obra era tan larga...) y un precio de... hmm, ¿cuánto era?, jo, la próxima vez voy a ir con la libretita para apuntar... no sé, unos 60 francos, creo... fijaros si me he acostumbrado a los moderados precios franceses que hasta me asusté del precio, y eso que, ahora que lo pienso, no son más que 1500 ptas. O sea, el precio medio de cualquier cosa con unas pocas páginas en España...

¿Y qué más?, bueno, por hoy ya vale... otro día seguiré comentándoos cosillas de por aquí y prometo enterarme de todas las novedades que vayan apareciendo...

Elena Orte (a.k.a. Rally Vincent)
elena_orte@mailcity.com

EL JAPONÉS ESCRITO

Muchos de los que en este momento estáis leyendo este texto, habéis tenido en vuestras manos algún manga original o habéis ojeado alguna carátula escrita en japonés. Echando un vistazo con cierta profundidad, podréis descubrir que ese texto contiene algo así como tres "patrones" de escritura diferentes: unos signos sencillos y angulosos que se repiten con frecuencia, otros semejantes sin excesiva complejidad, pero de trazo algo más liviano que el anterior, y finalmente, un tercer tipo de signo sensiblemente más complejo, que en algunos casos llega a configurar dibujos de elevada dificultad. Nuestra sensación inicial es la de que el japonés estuviera formado por 3 tipos de lenguaje diferentes.

En parte, esto no deja de ser cierto: en efecto, el japonés está formado por tres "estilos" diferentes de escritura, que tienen un origen común: el chino. La actual combinación de signos que conforma el japonés escrito moderno es fruto de las sucesivas penetraciones de la cultura china en el Japón iniciada en el siglo III, y que tiene su momento de máxima expansión en los siglos VI y VII gracias a la difusión del Budismo. No nos es posible saber con exactitud en qué consistía el japonés antes de esta influencia china; el japonés hablado no tiene demasiado en común con el chino, o con la lengua de los primeros pobladores del Japón, los Ainu.

Los ideogramas chinos comenzaron a ser utilizados en el idioma japonés, empleando la misma representación para la idea que queremos plasmar, pero manteniendo la pronunciación japonesa o heredando también la pronunciación china en según qué casos. La adopción y evolución de estos ideogramas constituye la base de los actuales signos conocidos como **Kanjis** (los signos más complicados a los que nos referíamos anteriormente).

Pero no todos los ideogramas importados fueron asimilados a la idea que originalmente querían representar. Aproximadamente a partir del siglo IX algunos kanjis fueron importados y utilizados para representar gráficamente aquellos fonemas silábicos que se encontraban presentes en el japonés. Estos ideogramas se fueron simplificando por su uso repetido, hasta transformarse en los actuales **Kanas**.

El Kana es la estructura gráfica más simple que contiene el japonés. La evolución a lo largo de los siglos de los Kanas ha dado como resultado dos alfabetos silábicos diferentes: el **Hiragana**, utilizado como partícula del texto, en construcciones gramaticales y como complemento al significado de los kanjis en forma de terminación; y el **Katakana**, aparecido por simplificaciones sucesivas de primitivos kanas y empleado principalmente para indicar nombres extranjeros, referencias comerciales, direcciones, interjecciones o simplemente destacar el texto. Tanto el Hiragana como el Katakana constan de 48 signos diferentes, de los que son utilizados principalmente 46.



Ejemplo de Hiragana: Fugu

Pero como ya hemos dicho, la verdadera dificultad del japonés la entrañan los Kanjis: hasta hace escasos 50 años, el japonés incorporaba, además de los signos hiragana y katakana, unos 7.500 Kanjis aproximadamente. Dada la enorme complejidad que esto representaba (en los 6 primeros años de estudio de un niño japonés, se llegan a estudiar 996 ideogramas básicos, conocidos como "Kyoiku-kanji"), tras la II Guerra Mundial el Gobierno japonés publicó una lista que contenía la lista de 1.850 caracteres que incorporaría el japonés en el futuro, (la llamada Tojo-kanji).

Esta lista fue realizada tras un estudio minucioso donde se determinaron los kanjis más utilizados en la práctica habitual así como en los medios de difusión como libros, prensa, etc.. Pese a ello, su aparición provocó algún que otro inconveniente; por ejemplo, mucha gente que utilizaba Kanjis poco frecuentes para escribir su nombre encontraba imposible escribirlo de forma "oficial" tras la aparición de la Tojo-kanji, incluso algunos nombres geográficos no disponían de representación en la nueva lista.

ラーメン

Ejemplo de Katakana: Ramen

Paulatinamente se fueron solucionando estas cuestiones. La lista oficial de Kanjis de la actualidad no difiere demasiado de la lista inicial elaborada en 1946, y consta de 1.945 caracteres, a los que hay que sumar otros 166 kanjis que fueron finalmente añadidos para su utilización en nombres propios.

¿Complicado? Sí, pero no tanto. Si observamos con detenimiento la escritura japonesa, podemos comprobar que incluso dentro de los kanjis coexisten una serie de estructuras que se repiten con cierta frecuencia, (las que consiguen confudir al profano y le sugieren que "todos los kanjis son iguales"). Estas estructuras, que son la base de la construcción de todos los kanjis, se conocen como **radicales**. Obviamente, la construcción de kanjis mediante radicales supone un alivio ante el esfuerzo que podría suponer el aprendizaje de una larga lista de ideogramas de memoria.





Ejemplo de Kanji: Koori

Existen 214 de estos radicales que casi siempre pueden tener un significado por sí mismos, aunque en numerosas ocasiones sólo son un trazo más dentro del grupo que compone el ideograma completo (un kanji puede tener desde uno hasta veintitrés trazos diferentes, que deben ser escritos según un orden preestablecido). El radical puede concretar el significado original del kanji sobre el que se aplica, o simplemente otorgarle un significado completamente distinto.

En función de su utilidad, los radicales han sido clasificados en 6 grupos básicos: **Shiji**, utilizados para indicar numerales, **shokei**, o caracteres que aluden a un objeto directamente, **keisei**, o radicales que indican significado y pronunciación simultáneamente, **kaii**, que sugiere significado a través de varios radicales, **tenchu**, que representan significados evolución del objeto que inicialmente representaban, y **kaishaku** o radicales sustituidos recientemente por otros de más sencilla representación.

El conocimiento de estos radicales es fundamental para escribir adecuadamente el japonés; no sólo es preciso saber su representación, sino la posición que ocupa en el ideograma, que determinará el significado del Kanji. Aunque cada uno de ellos tiene nombre propio, el mismo radical puede recibir uno u otro nombre en función de la que sea su posición. Las posibles posiciones que puede adoptar un radical, (que también tienen nombre, pero que no incluimos por dejar respirar por un momento al lector), son: superior, inferior, izquierda, derecha, ángulo superior derecho, ángulo inferior izquierdo, y envolvente sobre un kanji interior.

Después de todo lo que acabamos de ver, podéis imaginar que el sistema de representación de Kanjis supone una considerable complejidad e implica un gran esfuerzo. Para un joven japonés, algo tan sencillo como la lectura de un periódico puede resultar de extraordinaria complejidad. Por ello, en muchas ocasiones es posible encontrar un pequeño texto en la parte inferior derecha del Kanji escrito en hiragana, que nos indica cual es la forma de pronunciación de dicho kanji. A este texto se le llama **furigana**. Es muy habitual encontrar en los manga japoneses la transcripción de los kanjis al hiragana.

Pero, ¿Por qué un pueblo como el japonés continúa manteniendo un sistema de representación tan complicado y arcaico en su idioma? Existen varias razones para explicarlo. Si bien fonéticamente el japonés es un lenguaje pobre, dispone de una gran cantidad de vocablos, lo que hace habitual que un mismo grupo de fonemas exprese varios conceptos que precisan sin embargo una representación gráfica diferente. La mejor forma de comprobar esto es a través de los silabarios kana, que permiten representar en tan sólo 48 grafismos todos los sonidos posibles. (Esto no es completamente cierto, pero para hablar de ello tendríamos que adentrarnos algo más en el estudio del hiragana y el katakana).

Todo ello hace que existan numerosas palabras que son fonéticamente idénticas y tienen varias representaciones diferentes, pudiéndose dar el caso de más de 50 ideogramas diferentes para una única estructura fonética. Para verificar este punto, podéis comprobar en cualquier texto que para diferentes kanjis, los furiganas que aparecen a su lado son en ocasiones los mismos.

Por otra parte, es conocida la pasión del japonés por sus tradiciones, lo que le impide el alejamiento de un lenguaje milenario que forma parte de su acerbo cultural. En la actualidad, aunque el uso del hiragana es creciente y empieza a sustituir algunos kanjis con cierta frecuencia, es más que probable que el japonés se mantenga sin cambios severos en su forma actual durante mucho tiempo. Finalmente, otra explicación más romántica que la anterior defiende que en la escritura japonesa, y en general otros tipos de escritura figurativa como ella, están condicionadas por la propia forma de pensar oriental. La escritura japonesa ofrece la posibilidad de una interpretación inductiva del texto, nos permite "ver" aquella figura que se encuentra representada, frente al pensamiento sintético que supone la interpretación de signos sin valor visual, como los que conforman los alfabetos occidentales tradicionales.

Si observamos el kanji correspondiente a "pájaro", "río" o "montaña", podemos imaginar, haciendo un pequeño esfuerzo, las formas de un pájaro aleteando, un río fluyendo o los tres picos que configuran lejanamente el aspecto de una montaña; algo mucho más intuitivo de lo que nos resultaría la sucesión de caracteres "p-á-j-a-r-o" o "m-o-n-t-a-ñ-a" en el caso de que no supiéramos leer.

Todos ellos son sólamente ejemplos de la forma de pensar inductiva del oriental, frente a la actitud deductiva del pensamiento oriental y que encuentra en la escritura una de sus manifestaciones de mayor belleza.



Ejemplo de escritura en Kanji: Manin

Ricardo López
ricardollazaro@hotmail.com



EN DEFENSA DEL MANGANIME

Me gustaría en este mensaje comentar un tema concreto, y, a la vez, aprovechar y realizar una presentación oficial. Voy a hablar sobre Tomodachi. Sí, esa asociación recién nacida de la que nadie sabe ni la mitad, y a la que algunos incluso han llegado de tachar de sectarista y elitista. Algo lógico, por otra parte, por que su nacimiento ha sido muy extraño, silencioso y lleno de lagunas negras. Pero de eso ya hablaré más adelante.

Comenzaré por cómo se gestó Tomodachi. Durante las Primeras Jornadas de Zaragoza, ya se mostró entre varios de los asistentes e invitados la intención de crear una especie de asociación que sirviera de nexo, de unión, entre aficionados, y de éstos con la industria. Al final, en ese momento, y a pesar de la buena voluntad de todo el mundo y de sus buenas expectativas ante la idea, todo quedó en aguas de borrajas. Posteriormente, en Madrid, algunos aficionados seguían manteniendo la idea de que una asociación así sería muy buena idea, por lo que empezaron a dar los primeros pasos: información sobre como crearse, un nombre ("Asociación Totoro"), y las primeras intenciones. Paralelamente, algunos otros aficionados en Zaragoza planeaban lo mismo. Y de la misma manera ocurría en Barcelona.

Curiosamente, ninguna de las tres iniciativas llegó a buen termino, quedando paradas temporalmente. Eso ocurrió hasta que, y antes del Salón de Barcelona de este año, en Madrid volvió a surgir la idea con fuerza. Un pequeño grupo, del que forman parte personas como Optimus, Moteuchi, Manuel "Kimagure" Ortega, Lázaro, Brahma, Mike, gonzo, yo mismo, y otros, no menos importantes por no acordarme en estos momentos de sus nombres, retomábamos el asunto, un asunto que creíamos de vital necesidad. Gracias a los contactos que cada uno teníamos, a través de la MLM, amistad personal y demás, este grupo de Madrid nos pusimos en contacto con el de Barcelona y el de Zaragoza, tomando una decisión: Reunirnos durante el Salón del Cómic para poder unificar esfuerzos y lograr crear la tan ansiada asociación. Entre estas personas se crea una lista de correo para empezar a discutir asuntos a tratar, y desde el principio, queda claro uno de los temas que después han resultado ser más ásperos: No dar publicidad a la Asociación hasta que esta estuviera técnicamente formada. ¿La razón? Simple. La experiencia de los tres grupos hacía ver que, cuanta más gente estuviera en el proyecto en su principio, más se diluía la fuerza necesaria para su creación, resultando al final un intento infructuoso, como ocurrió en Madrid y Barcelona. Bien, por esta razón se nos ha llamado elitistas y sectaristas, una reacción que como comentaba, me parece lógica. Pero me gustaría que, antes de que atendáis a ese sentimiento, siguierais leyendo.

Paralelamente, un grupo de personas, la mayor parte de ellas de Getafe, y que ahora forman la Asociación NeoAtlantis, planearon realizar las tan ansiadas jornadas de manga y anime de Madrid. Tras una reunión, al final se decidió que sería beneficioso para todos que la Asociación se adjudicara la organización de estas jornadas por las siguientes razones: le servía de buen comienzo, le daba prestigio y, sobre todo, por que los organizadores de la Asociación también lo eran de forma activa de las Jornadas, por lo que las razones caían por su propio peso. Al mismo tiempo, durante las Jornadas se realizaría la I Asamblea General de la Asociación, que por aquel entonces ya se había decidido nombrar como Tomodachi. Dicha Asamblea se realizó durante las Jornadas, a Puertas Abiertas, es decir, que pudo asistir quien así lo deseó (y bastantes personas pueden dar fe de ello), para decidir los primeros pasos: votación de cargos para la Junta Directiva, primeros pasos, y todo un sin fin de cuestiones que nos llevaron, en las dos reuniones realizadas durante el Sábado y el Domingo, más de 8 horas en total de Asamblea (y os puedo asegurar que eso es una bestialidad, más si tenemos en cuenta que fue en medio de unas jornadas).

TOMODACHI

Las Jornadas, aunque hay cosas que pueden mejorar, fueron un éxito. Las cosas salieron bien, la asistencia sobrepasó con mucho nuestros cálculos más optimistas, y todo el mundo se fue contento (y cansado) por el trabajo hecho. Bien. Además, aparecía en la revista Neko un comentario sobre Tomodachi que presentaba a la Asociación en sociedad.

Entonces, para resumir, las cosas están así hasta el momento: Tomodachi la crea un pequeño reducto de aficionados, con la intención de realizar la tarea técnica de legalización y organización, no en secreto, pero sin darle una publicidad innecesaria, para que no ocurra lo que había pasado en anteriores intentos. Una vez hecho esto, organiza las I Jornadas de Madrid, crea una página web (que se anuncia en la MLM), y realiza su I Asamblea a puertas abiertas, y cuyo contenido está a disposición de todo el que lo desee. En estos momentos la Asociación tiene un número en el Registro Nacional de Asociaciones y tiene NIF, por lo que es totalmente legal. Y como dicen sus estatutos, está abierta a todo, absolutamente, a todo el mundo.

Se que muchas personas aun seguirán teniendo recelos. Pero hay una cosa en este tipo de asuntos muy importante: hay que procurar informarse lo máximo posible para poder formarse un juicio, y a continuación emitir una opinión. Por eso, os ruego a todos que os paséis por la página web de Tomodachi. Las razones son muchas: leed los estatutos, y comprobad si se ajustan a lo que es una Asociación de TODOS y para TODOS. Hechad un vistazo a todas las secciones de la página: ¿es malo lo que Tomodachi quiere hacer? Y lo que es más importante: ¡Para ello, tenemos que colaborar todos! Lo de los estatutos es muy importante. Me gustaría que entendierais que los que ya participamos del proyecto de Tomodachi, no lo hacemos con ningún afán de lucro ni de protagonismo. Los estatutos no lo permiten. No se puede ganar dinero en Tomodachi. Y los integrantes de la Junta Directiva no tienen más fuerza que la Asamblea General, que está formada por TODOS LOS SOCIOS. Y la razón es muy simple. No sería legal. No se puede hacer una Asociación para eso. Una asociación se crea para defender, promocionar, informar y promover una afición o un grupo de personas.

Tomodachi ha nacido para Defender el Manga y el Anime en la Sociedad que vivimos. Para promocionarlo, y cambiar la imagen denigrante que posee en la actualidad. Para informar a los medios y a los sectores sociales de como es el manga realmente, y aconsejarles en su correcta utilización y disfrute. Para promover que los aficionados nos reunamos, alcancemos cosas juntos que de otra manera sería imposible, y que podamos disfrutar de nuestra afición favorita en compañía. Esto y todo lo que se nos ocurra es Tomodachi. Pero queda en nada si simplemente se convierte en unas intenciones, y nadie hace nada para apoyarlas. NECESITAMOS TRABAJAR TODOS. ¿No estamos cansados ya de todos los asuntos que perjudican, denigran y maltratan al sector del manga, y por extensión, al del cómic y dibujo animado en este país? Pues entonces este es el momento para entrar en acción y cambiar las cosas.

¿Que es Tomodachi entonces? Una herramienta. Una herramienta legal en nuestras manos para conseguir que por fin se nos oiga. Que se nos tome en serio. Una herramienta para mejorar una afición que creemos está muy mal tratada. Nadie lo va a hacer por nosotros, así que sólo nos queda una salida: trabajar nosotros por ello.

Por ello os pido que, si después de consultar la web y de leer esto, creeis que os merecemos un pequeño voto de confianza, nos deis esa oportunidad, y os convirtáis en parte activa de Tomodachi. Si realmente somos Sectaristas, Elitistas, o lo que queráis llamarnos, va a ser en ese momento cuando veréis si vuestras sospechas realmente estaban fundadas, o si Tomodachi es algo bueno para todos. No tenéis nada que perder. En los dos casos ganáis, ya que si esto es un timo, os daréis cuenta nada mas entrar. Y si no, todos juntos lograremos, o por lo menos lo intentaremos, mejorar la situación del manga y el anime en nuestro país.

Eso sí, que nadie piense que Tomodachi se trata de un reducto de privilegios en el mundillo. Todos los que queráis apoyar y formar parte de Tomodachi, os avisó que será para trabajar. Trabajar, como ya he dicho, por una ambición común. Alguien dijo una vez aquello de: no pienses en lo que la asociación puede hacer por ti, sino lo que tu puedes hacer por sus objetivos. Pues eso, que hay que trabajar por llegar a conseguir lo que buscamos con esta asociación, con esta reunión de aficionados: mejorar y disfrutar el manga, el anime y la cultura juvenil de Japón.

¿Estais dispuestos a ayudarnos? Al menos, darnos un voto de confianza... Gracias de antemano por ello.

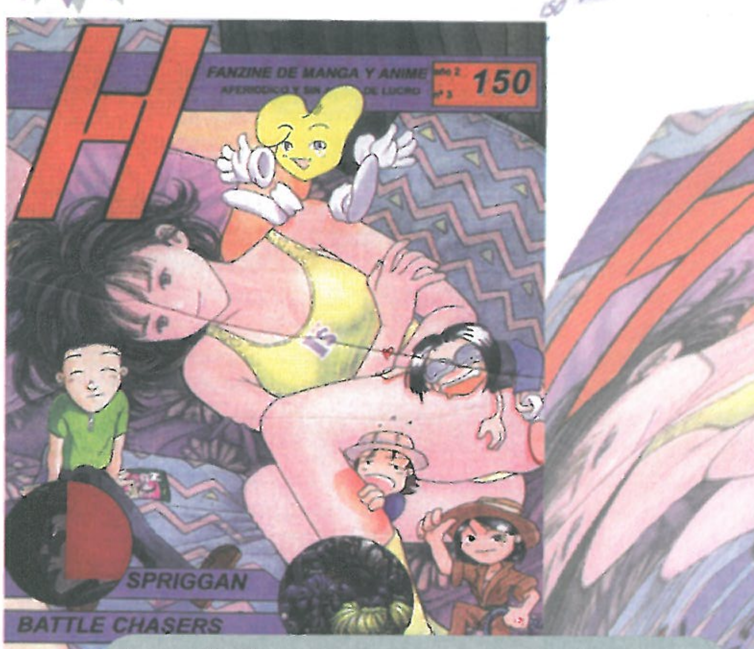
La página web de Tomodachi es: www.tomodachi.ml.org

Si alguien quiere realizar algún tipo de consulta, queja o cuestión, lo puede hacer directamente a:rafosuke@tomodachi.ml.org, o escribiendo a: Tomodachi, Trav. Pto. Pilas, 22. 3ºD. 28031, Madrid.

Un saludazo a todos. Chau!

Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

FANZINES



H nº3 año 2. 150 ptas. 31 pags. Tamaño DIN A4. Pedidos a J.M. KEN NIIMURA C/Taberna 3, 3ºB 28230 Las Rozas (Madrid)

Aunque quizás este fanzine no pase a la historia como uno de los más informativos, sí que puede considerarse uno de los más graciosos que han salido últimamente. Poco texto (pero interesante), una sección de J-Pop, una crítica comparativa de Disney con su competencia... y muchas ilustraciones y tiras dibujadas con gran soltura por ellos mismos. Un fanzine hecho con ganas de contar cosas y bastante picardía.



AHIRU nº2. 150 ptas. 35 pags. Tamaño DIN A4. Pedidos a Apartado de Correos nº2156 Zaragoza Email: Celtas@mixmail.com

El fanzine "oficial" de la MLM llega a su segundo numero después de año y pico de inactividad. En esta ocasión sin Alejandro Maicas (uno de sus componentes iniciales) pero manteniendo a otros integrantes han logrado un resultado crítico y vistoso, quizás demasiado limpio. Incluye artículos sobre Nadia, Nadesico, Tenku no Escaflowne y otros de opinión. Es correcto, pero con una edición que lo desmejora.



KIMOCHI nº4. 325 ptas. 43 pags. Tamaño DIN A4. Pedidos a C/ Felix Rodríguez de la Fuente Nº17 2ºA 28110 (Madrid)

Según reza su portada, es un especial sobre el salón del manga de Barcelona, y de hecho reseña los dos últimos que se han celebrado en sendos artículos. Incluye una sección que habla de Masakazu Katsura e incluye una entrevista a dicho autor, además de hablar de manga erótico, Evangelion o Candy Candy. Siguiendo la línea de otras publicaciones, incluyen una sección de J-Pop y un manga de un autor aficionado. Curioso, pero no destaca por su originalidad.



KIMAGURE nº7 nueva época. 295 ptas. 51 pags. Tamaño DIN A4. Pedidos a C/San Jaime 54 4ºA 28031 (Madrid)

Uno de los fanzines con más solera dentro del mundillo, o por lo menos con unos cuantos números ya vendidos. En esta ocasión trata de cerca todo lo que fueron las Jornadas de Getafe y la KORruta además de incluir artículos sobre series conocidas (o no) dentro del panorama español, también incluye tres mangas de diferentes autores españoles. Como siempre, informativo, ameno y con un precio muy ajustado a sus páginas.

INTERNET



¡Hola Ot@kus!
Bienvenidos, soy el elegido (cómo suena eso) de que esta sección (la mejor como la escribo yo... jejeje) dure y que la gente por lo menos se la lea. Vamos, que ni se te ocurra pasar la página. Aquí comentaremos mes a mes cómo es la vida del otaku en la ReD, es decir, esos engendros que además de ser otakus están enganchados a la red de redes.

Pero esto no es lo peor, ¿cómo pueden semejantes individuos sobrevivir? Pues muy fácil, en la red hay infinidad de recursos sobre cualquier tema, puedes encontrar desde webs de tus series de anime y mangas favoritos hasta "chats" en los que dialogar con gente de tus mismas aficiones las 24 horas del día. En la red existe información casi ilimitada sobre cualquier cosa y hay que aprovecharlo.

Este mes empezaremos con "El Castillo Manga de Ánimo", que a mi parecer es una de las mejores web sites españolas sobre manga y anime. Está dividida en diversas secciones, contiene galerías de imágenes, canciones (midis) para descargar, un mini-diccionario con los términos a conocer por todo buen otaku que se precie, links españoles hacia otras páginas y un gran Fórum. El Fórum es la sección más destacable, porque de verdad que te partes de risa. Consta de una serie de artículos en los que puede colaborar todo aquel que lo desee y se tratan temas tan interesantes y metafísicos (me parece que no es la palabra) como: "¿Shinjii va más salido que el pitorro de un botijo?"; "Dragon Ball... relaciones o guantazos?"; "Las tías + buenas del manga" y un largo etc. Esta sección se va renovando constantemente, y precisa de la ayuda y colaboración de la gente que se anima a escribir algo para que le sea publicado. Hasta ahora la colaboración de LordBlack (me parto contigo), Jax, Mireia, Darkmon, nuestro director y alguno que otro más ha hecho posible este pedazo de sección de una web site que no podéis dejar de visitar.

URL: www.arrakis.es/~animo/manga.htm



Y como me pidieron muy tarde que para este número comentara alguna de las páginas sobre Marmalade Boy que se pueden encontrar en la red, me he limitado a reseñar un par de ellas, pero eso sí, en español y muy buenas (de todas formas en el CD hay más). La primera de ellas es una pequeña galería de imágenes que ha incorporado a su página la buena de Chisaii (que para quien aún no lo sepa... ¡es la traductora de la serie emitida en TVE y también colaboradora de Minami 2000!), es un tanto reducida pero son imágenes de calidad y parece que la va renovando de cuando en cuando.

URL: chiisai.lynxmind.net/galmboy.html

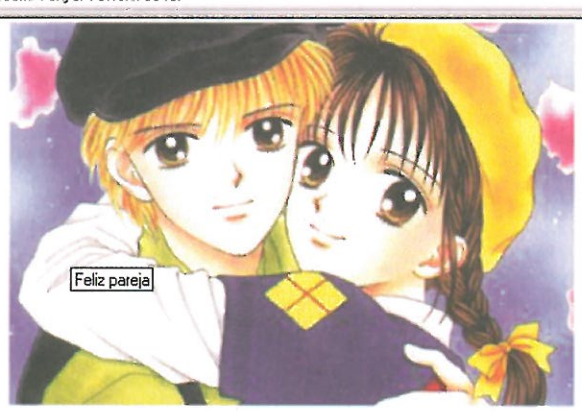
La segunda es una peaso web donde podrás encontrar un completo dossier sobre la serie, desde el argumento y los personajes hasta downloads (archivos para descargar), también hay que decir que su autor es Rafa Gallardo, o sea, otro otaku famosillo (por no mencionar también redactor y maquetador de esta misma revista).

URL: www.geocities.com/Tokyo/Towers/3840/

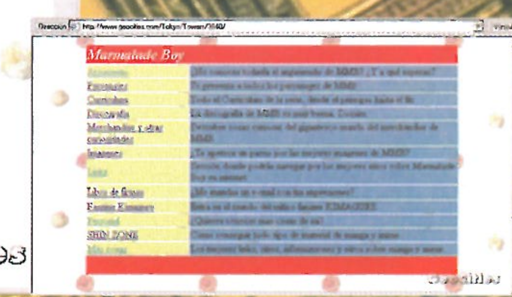
Bueno sayounara a todos, ¿otakunets?, ¿redotakus?, ¿netotakus?, ¿redakus?, ¿interotakunets? Bueno, admito sugerencias que para eso tengo e-mail. Además espero que os animéis a enviarme vuestras propias webs, opiniones, críticas, mail-bombings... ¡no! eso no, que no se le ocurra a nadie que me reboto ^_^

Javi Araguz (XAC)
xacdaisuki@hotmail.es

Dirección http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3840/ Vínculos







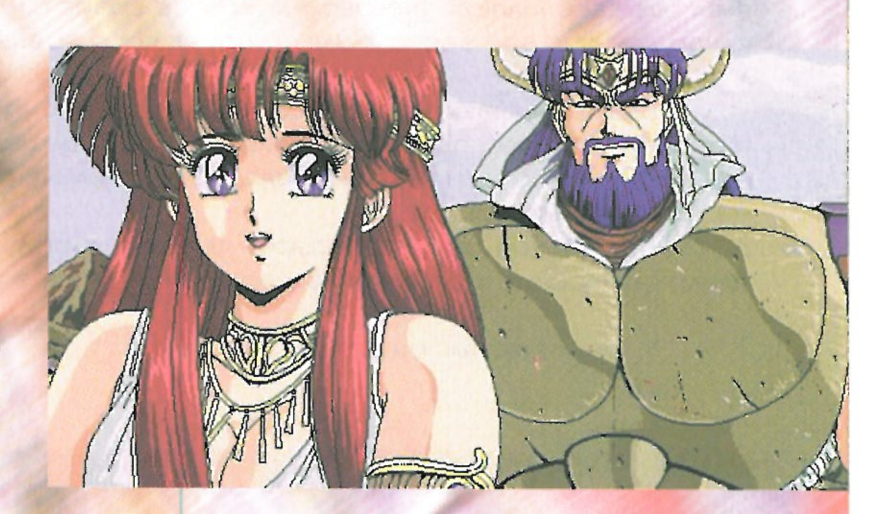
Dragón Knight 3

Knights of Xentar

¡Oh dios mío!, ¡menudo demonio tengo ante mis narices, ¡no puede ser má
s feo!, ¡por todos los dioses!, ¡pero si hay una chica que está más buena que el pan amordazada justo detrás!, ¡mmm, de esta tengo que salir como sea!, veamos, probaré con esta bola mágica que me dio el ermitaño del pueblo del oeste... ¡ZAR ZIS TRAS!... nada, esto no "rula", mm, ¿qué hago ahora?, ¡ya sé!, probaré con este espejito mágico que me dio Priscilla mientras hacíamos una sesión de nudos marineros... en fin vamos a probarlo. ¡Mírate bicho verde baboso y cornudo!, mírate bien en este espejo... ¡PLAS!... (un luz blanca me ciega los ojos... ¡por todos los dioses no puedo ver!)... je je je, si es que con lo feo que era el bicho... no me extraña que haya desaparecido al ver su rostro reflejado en el espejo. En fin, vamos a ver a lo que pasa con la chica que está allí atada, menos mal que Priscilla me ha enseñado a deshacer nudos.... (lo que paso con la chica os lo podéis imaginar).

Hola a todos, a buen seguro que más de uno recuerda la situación relatada en el párrafo anterior, ¡dios mío!, no existe un mortal capaz de olvidar un juego así, por eso he decidido abrir esta sección de PC-GAMES con uno de los juegos manga más adictivos y cachondos que han pasado por mi PC, este juego no es otro que el fantástico Knights of Xentar, un juego que es una sana mezcla de RPG y hentai con grandes dosis de humor y una historia nada despreciable. Tengo que aclarar, para los que no lo sepan, que Knights of Xentar es la tercera parte de una saga llamada Dragon Knight cuya primera parte apareció hace ya bastante años (¡para el ordenador MSX2!), distribuido por la casa Elf. Después le siguió la segunda parte y, por fin, la compañía Megatech-Software se decidió a traducir y distribuir por USA y Europa el juego de Elf Dragón Knight III. Esta tercera parte, es decir el Knights of Xentar, se comercializó en España hace unos 3 años y, desde entonces, es uno de los pocos juegos que en 3 años sigue más o menos al mismo precio al que fue comercializado, con esto no quiero sino señalar que los juegos manga tienen una duración en el mercado de juegos bastante importante, quizás porque son tratados como autenticas joyas, ya que son muy pocos (desgraciadamente). Pero bueno, lo poco que hay a veces merece la pena, como ocurre con el Knights of Xentar.
Antes de comentar la historia, recordar que al tratarse de un juego tipo RPG (Rol Playing Game), el protagonista no es otro que la propia persona que está jugando. Pues bien, Desmond (tú) comienza en un pueblo del reino de Xentar llamado Squalor Hollow en el que te tienden una emboscada y te dejan en "cueros", y lo que es aún peor te roban la espada Falcon, una espada que si llega a caer en manos enemigas podría traer unas consecuencias terribles. Como os podéis imaginar la espada desaparece junto con nuestra preciosa y resistente armadura, por lo que deberás ponerte a buscarlas de inmediato. La aventura transcurre entre poblados llenos de monstruos a los que deberás destrozar con la espada, cuchillo o hacha que lleves en ese momento, también están llenos de gente rara (¿os he dicho que sale Lázaro Muñoz? ^_^ je je) y de tías más jamonas que la propia Asuka que además están dispuestas (no todas pero sí muchas) a darnos algún que otro homenaje por los tiempos pasados y venideros, y los homenajes no son precisamente para el "hombre más tímido del año"...
La forma de lucha en el juego es la forma clásica de lucha que se usa en los juegos de RPG, es decir puedes elegir la forma de ataque (agresivo, defensivo...), puedes ir tomando pócimas de vida y magia, y encima algunos amigotes del juego se te irán uniendo a la aventura (Luna y Rolf Rulezzzzzz...). En definitiva, una interfaz de lucha bastante conseguida y apañada.
En conclusión una historia llena de argumento, risas, chicas en bolas, monstruos y alguna que otra sorpresa. Un juego que si no conocéis debéis conseguir y por supuesto jugar hasta altas horas de la madrugada, porque es de los que te garantizan horas de divertimento (más de lo que puedes imaginar je je je) delante del ordenador (y detrás, je je).

PUNTUACIONES
Argumento: 90/100 (La historia es de lo mejorcito)
Dificultad: 80/100 (Justa dificultad, pero a veces un poco asequible)
Gráficos: 70/100 (A pesar de la antigüedad, tiene unos gráficos bastante currados)
Sonido: 70/100 (Buenos midis, ¡y encima voces!)



REQUERIMIENTOS
386 a 25Mhz con 15 megas libres de disco duro (Ahora ya no tenéis excusa)
MAS INFORMACION (y una demo):
www.megatech-software.com

Guillermo Vacas "Ánimo"
Animo@arrakis.es





¿FANFIC? ¿QUÉ ES UN FANFIC?

Un fanfic (abreviatura de "fan fiction") no es más que un relato sobre una serie que nos guste (y no tiene porqué ser de anime o manga). No es en realidad gran cosa ya que no es algo a lo que estemos demasiado acostumbrados (a menos que solamos recurrir a internet y leamos inglés).

En un fanfic podemos ceñirnos al guión original inventando algo que sabemos que ocurre pero que el autor apenas explica. Podemos coger sólo un personaje o el universo de la obra y luego hacer con ello lo que nos dé la gana. También puede ser una versión humorística de algo que en una serie es serio. Podemos cruzar dos series distintas (sería un crossover)... en fin, que hay plena libertad.

Si es un relato totalmente original es un fic (abreviatura de "fiction") y si aparece algo que no haya inventado uno mismo pasa a ser un fanfic. Y a la hora de hacer uno podemos hacer lo que queramos con personajes, situaciones... todo depende de lo que cada uno quiera. Algunos prefieren parodiar, otros inventar nuevas historias, hacer finales alternativos, contar qué pasa una vez acabado el manga, expresar qué piensan o sienten los protagonistas, hacer una historia propia para los secundarios. Incluso hay fanfics sobre cantantes y miembros de grupos musicales (destacando los que son sobre X-Japan, sobre todo sobre Yoshiki e Hide; y sobre Malice Mizer, con Mana a la cabeza).

Sobre la orientación de los fanfics y el tono que se les da también hay variedad. De humor (como ya he dicho), de tristeza, angustia, de aventuras, hentai, sukebe, yaoi (relaciones hombre-hombre), shônen ai (hombre-hombre pero sexualmente menos explícito), yuri (relaciones mujer-mujer), todo mezclado...

Resumiendo, que son relatos que uno hace y como autor puede escribir lo que le venga en gana, y si incluye algo inventado por otros es un fanfic.

Y para muestra, un botón...

~ ¿Qué queda cuando un tren se lo lleva todo? ~

Nat-chan...

Nat-chan se había ido. No quiso mirarla, sólo la abandonó, y le prohibió seguirle. Se fue sin más y no entendía porque. ¿Por qué se fue? Ella hubiese hecho cualquier cosa por seguir con él. Comparado con el amor que le profesaba ni la escuela, ni su familia, ni nadie tenían la menor importancia. En comparación al lazo que les unía el resto era débil, incierto y efímero. Para ella solo él contaba, ni tan siquiera ella misma tenía importancia. Le hubiese seguido a donde fuese sin importar las consecuencias. Pero él... él no quiso. Se subió a ese tren y se fue, se fue para no volver, o al menos eso dijo.

Y ahora estaba tan sola, se sentía tan abandonada y desprendida de todo. ¿Ahora qué quedaba aparte del dolor y la tormenta que se cernía sobre ella? Solo un andén, como otros muchos... gente llenando la estación. Gente que no conocía y a quien no quería. Trenes, trenes como el que se lo había llevado lejos, muy lejos. Pero no lo suficientemente lejos como para arrancarle de su corazón. Lo era todo en su vida, lo único que había valido la pena, lo único por lo que daría incluso su vida, su honor, su nombre... Y se había ido en un frío tren que discurría sobre unas vías ajenas a su dolor. Si ellas hubiesen sabido que en aquel andén quedaba un alma desmembrada seguro hubieran girado sobre sí mismas para devolverle lo que era suyo.

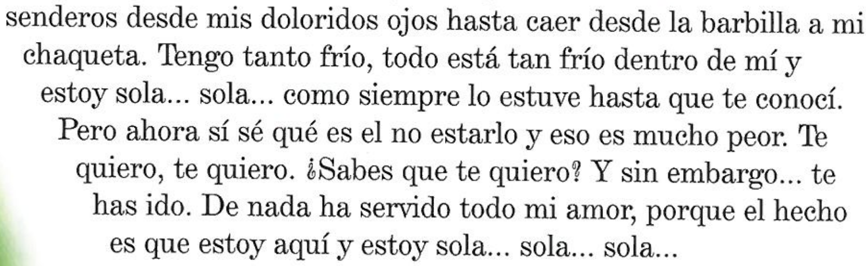
En el último momento había metido el broche en su bolsillo. Y con él todo su amor, su memoria, su futuro, las esperanzas y sueños de la juventud que parecía haberse ido para siempre. La inocencia de una niña que confiaba en un amor. Las lágrimas derramadas y por derramar de unos ojos almendrados llenos de rencor

hacia el mundo. El mundo que le había robado cuanto tenía importancia. ¿Qué es lo que la esperaba ahora? ¿Qué es lo que quedaba de interesante en el frío mundo que Nat-chan dejaba tras de sí? Si ese frío hubiese podido helar su corazón y adormecer sus sentidos para no sufrir... si quedasen congelados en esa noche hasta el final de los siglos... Pero no era así. Esa frialdad estaba allí como única alternativa al vacío que en ella dejaban las memorias de tiempos mejores. Tiempos en que todo parecía hermoso y en el que cuanto había de venir se anunciaba amable y generoso...

Ahora todo aquello parecía diluirse y transformarse en agua. No importó cuanto luchase por recogerla y conservarla. Al final se había escurrido entre sus dedos, dejando solo el rastro húmedo sobre ellas. Y este se resistía a desaparecer. Se suponía que el agua se evaporaba pero seguía allí. Parecía estar aumentando, transformándose en unas aguas distintas, las de la desesperación. Y se ahogaba en ellas. Pronto no podría seguir respirando y cedería a la presión abandonándose a su triste destino. Dejándose morir... si hubiese habido algo por lo que luchar... alguien que quisiese acompañarla en el triste retorno a la monotonía. Unas manos amigas que la paseasen, que la apoyaran cuando volviese a aquella clase en el que su amor nunca más volvería a entrar... Simplemente saber que aún quedaba alguien que se preocupase desinteresadamente por ella. Que supiese perdonar sus errores, que no la odiase... alguien... Pero allí no había más que una columna de cemento sobre la que ella y la estación reposaban. Todo era gris, frío e insensible como el apoyo que tenía a su espalda, como el lugar sobre el que las vías discurrían. Todo tan yermo y falto de interés... tan poco atractivo.

Crueles... crueles e insensibles vías que os lleváis mi amor lejos... tan lejos de mí. Sin ni siquiera daros cuenta os lleváis todo aquello que me importa... lo mejor que me ha ocurrido. Sin tan siquiera pestañear, sin sentir la angustia que oprime mi corazón os lo lleváis. Y me dejáis tan sola, tan sola que no sé si podré soportar este dolor. Quisiese que esto fuese una pesadilla. Volver a los días de bibliotecas y acuarios... volver a los días en que nuestra felicidad no dependía del miedo constante a ser descubiertos, en los días en que cuatro tonterías nos parecían complicaciones. Y ahora... ahora me doy cuenta de lo fácil que todo era, ahora me doy cuenta de cómo desaprovechamos esos días alegres.

Apoyada contra esa maldita columna, el frío calando en los huesos y las lágrimas incesantes marcando senderos desde mis doloridos ojos hasta caer desde la barbilla a mi chaqueta. Tengo tanto frío, todo está tan frío dentro de mí y estoy sola... sola... como siempre lo estuve hasta que te conocí. Pero ahora sí sé qué es el no estarlo y eso es mucho peor. Te quiero, te quiero. ¿Sabes que te quiero? Y sin embargo... te has ido. De nada ha servido todo mi amor, porque el hecho es que estoy aquí y estoy sola... sola... sola...



Unos pasos apresurados por el andén y unos zapatos que se paran ante mí. ¡¡Miki!! ¡¡Oh Miki!! Tal vez después de todo no esté tan sola... Por una vez déjame que me apoye en ti... quizás así logre salir de aquí . Puede que mis pasos sean torpes y mi alma desgarrada grite que no quiere volver a vivir. Pero saldré de aquí, me haré fuerte y haré que él vuelva. Él volverá, sé que volverá porque no hay vida sin él, no puede ser de otra forma. Volverá y todo será como debe ser sin importar lo que diga el resto del mundo. Volverás... sé que volverás, porque yo... yo te quiero. Natchan te quiero, no lo olvides porque yo no olvido que tú me quisiste.

23 Noviembre, 1998

Minako
minako@valser.es

CORREO

Bienvenidos a la sección de correo de Minami 2000. Como lo primero que debe hacer un buen anfitrión es presentarse, paso a hacerlo de inmediato. Soy Asuma Shinohara (podéis dirigiros a mí como Su Excelenc... estooo, como Shinohara) y he sido elegido por el fantástico, maravilloso, y que Kami-sama permita vivir por mucho tiempo director de esta revista para recibir vuestras cartas y dibujos y así que éstos pasen a la posteridad desde las páginas de esta inigualable revista. El nivel de autocomplacencia y peloteo por aquí es desmesurado, como habéis podido comprobar, pero hay veces que ser modesto es faltar a la verdad...

A ver, podéis mandar vuestras cartas a DIRECCION. Y os preguntaréis: ¿y qué puedo yo contarle al individuo éste que merezca salir en el correo? Pues bien, podéis opinar sobre vuestras series o autores preferidos, sobre esa serie tan popular que gusta a todo el mundo y que a ti te repatea el hígado, sobre la gente del mundillo, sobre lo que os gustaría que las editoriales sacaran al mercado, sobre lo que os ha pasado hoy al salir de casa o en clase... Total, de CASI cualquier cosa que tenga relación con el mundillo del manga y el anime. Porque tened en cuenta que si me preguntáis cuál es el peso atómico del Cobalto o en qué año tuvo lugar la batalla de Midway, no sólo no os contestaré, sino que mandaré a unos señores muy simpáticos con batas blancas a buscaros. Una cosa que sí se exigirá a todas las cartas que lleguen a la redacción es que vayan firmadas con el nombre del autor, lo de los anónimos estaba muy bien para reivindicar atentados, pero si alguien no se responsabiliza ni de su propia opinión, la verdad es que no merece la más mínima atención y su carta será entregada al fuego purificador. Para resumir, os diré que podéis opinar sobre cualquier cosa relacionada con el manga y anime, siempre que lo hagáis con educación hacia las personas a las que os referís (aunque sea para ponerlo verde) y firméis lo que habéis escrito.

Otra cosa que no puede faltar en un buen correo son los dibujos. ¡Mandad vuestros dibujos YA! ¡Sí, es una orden! ¡Demostradles a los Nacho Fernández, David Ramírez y compañía que a vuestro lado son una burda imitación de los que pintaron las Cuevas de Altamira! ¿Quién sabe si el señor Kodansha, o el señor Kadokawa leen esta revista (que van a hacer más que leerla, con lo buuuuena que es...), ven vuestras obras en esta magna sección y quieren que les dibujéis una serie para el Afternoon o el Newtype? Creo haber dejado claro que vuestros dibujos son una parte muy importante de este correo, y que espero que me mandéis muchos y muy buenos.

Para acabar, deciros que si tenéis alguna sugerencia sobre la revista, como alguna sección que os gustaría ver en nuestras páginas, felicitar a este humilde correero o a alguno de los articulistas por su trabajo (poner a caldo al dire), o hacer algún comentario sobre el CD, también será bienvenida y tenida en cuenta dentro de nuestras posibilidades. Ya sabéis, si queréis evitar que el próximo número tenga que contaros de nuevo otro rollazo como éste, mandadme ya vuestras cartas y dibujos a la dirección que os recordaremos más abajo. Así que nada más, ¡Ja mata! (Adiós, para el que como yo no sepa japonés), y hasta el mes que viene.

Shinohara

TU CONEXIÓN MAS RENTABLE A INTERNET

Cada mes 640 Mb. con los mejores Webs de Internet para que puedas navegar sin necesidad de conectarte a la Red.



a la venta en tu quiosco habitual



Hace ya cosa de un año que vio la luz una especie de fanzine llamado LCM (Lista de Correo Manga). Su cometido era acercar un poco a los otakus de España para que intercambiaran opiniones, noticias, impresiones... y se relacionaran todos juntos en una especie de foro de debates. Esto existe desde hace mucho en internet, son las llamadas mailing-list (listas de correo), y que gracias a la informática son muy ágiles y se pueden conseguir respuestas de un día para otro. En España la MLM (Mailing-List de Manga) lleva funcionando casi dos años, pero como no era justo que sólo los otakus con acceso a internet se pudieran beneficiar de ella, surgió la idea de sacar la MLM de internet.
Sería necesario un ritmo de publicación acelerado, una distribución lo más amplia posible y que los lectores se lanzaran a la aventura y probaran el invento. En un principio nadie creyó en la idea, pero eso no fue obstáculo para llevarla adelante, al fin y al cabo no cuesta nada probar...
Los primeros números no tenían apenas colaboración, pero enseguida la gente cogió confianza y poco a poco la LCM fue aumentando el número de páginas y reduciendo el tamaño de la letra.
Se intentó aumentar la tirada y que la distribución la llevará una empresa. La idea era que la LCM siguiera siendo gratuita o con un precio lo más ajustado posible, pero para ello se necesitaban patrocinios y desgraciadamente no los conseguimos.
La LCM continúa publicándose, ha pasado una mala racha en verano por problemas de distribución y tiempo (los coordinadores empiezan a trabajar, se van a estudiar al extranjero...) pero en breve todo volverá a ponerse en orden, y más ahora, que se le ha concedido una oportunidad que no podemos desperdiciar. Cada mes publicaremos en esta misma revista las cartas más interesantes (o un extracto de ellas) para que la voz del fandom llegue a cuanta más gente mejor (aunque sin por ello dejar de editar la versión "clásica").
Recordad que si queréis escribir y uniros a esta movida debéis mandar vuestras cartas a:
LCM, Apdo. Correos 10156 de Zaragoza
Para esta primera entrega he procurado elegir cartas que pueda entender cualquiera que no haya leído ninguna LCM, pues ya va por su número 16 y sería un lío leer respuestas a preguntas que no conocen, pero me dejo de rollos, vedlo vosotros mismos...

Matsuyama (Harvard City)

Buenas, escribo antes que nadie porque se me ha encargado a mí la coordinación de la LCM dentro de Minami 2000 y quería comentar unas cosillas:
Se respetarán todos los estilos literarios, incluidas expresiones del lenguaje común como "pos eso", abreviaturas como "pq" (en lugar de "porque") y similares. Por supuesto, se mantendrá la narrativa de cada cual, ya sea ésta una maravilla o una patada al ojo. Lo único que haré será corregir las faltas de ortografía (siempre y cuando me dé cuenta, claro, que no soy ningún experto), es decir, no modificaré un "conocer gente que le guste" como el de Takashi por mucho que a mí me suene bastante mejor "conocer gente a la que le guste" ni pondré/quitaré comas o signos de interrogación por más que lo estén pidiendo a gritos, pero sí cambiaré un "haber" de Koke por "a ver" que es lo que tiene que ir en la frase concreta o pondré/quitaré acentos, más que nada para facilitar la correcta comprensión de las cartas.
Dicho esto, sólo hacer un repaso a algunos de los frentes que hay abiertos actualmente para que la cosa no os pille muy desprevenidos:
¿Quién es mejor tirador: Ryo Saeba o Rally Vincent?
¿Es Rally Vincent femenina o es un tiarro?
¿Vendería Katsura lo mismo sin incluir 16582986528 culos por viñeta?
¿Qué le importa más a las editoriales: nosotros o sus bolsillos?
Y no me acuerdo de más (es que como decía Totoro en verano hubo un parón y ha pasado mucho tiempo), en el próximo número nos vemos.

Takashi Niimai (Getafe)
Hola de nuevo, parece que le he cogido el gustillo a esto de la LCM, enhorabuena al que le caiga bien y lo siento por el resto.
Según he leído, creo que hay temas que ya están demasiado trillados, y hacen la LCM un poco repetitiva (pero sólo un poco), véase Katsura Hentai SI/NO, Matsuyama SI/NO, y algún otro, creo que deberíamos sacar algún tema nuevo.
Hoy no voy a contestar a nadie, solamente hablaré un poco sobre un par de series que me gustan mucho por si alguien no las conoce, y para crear algo de polémica fresca, (ya que habrá alguien que me critique), y ya de paso conocer a gente que le guste lo mismo que a mí.
MARMALADE BOY: Supongo que ya casi todo el mundo conoce esta serie, pero para el que no, explico: Se trata de una serie shojo cuya protagonista es Miki Koshikawa, que tiene una familia un tanto curiosa (no quiero decir nada). Me gusta mucho esta serie porque no es la típica serie de shojo que puede llegar a hacerse empalagosa, tiene sus escenas tiennas, que están muy bien puestas. Pero en general la serie es muy fresca y alegre sin estar saturada de escenas lacrimógenas y sufrimientos sin fin. Además dentro de los triángulos amorosos típicos de estas series (y MB no iba a ser menos), se introducen nuevas situaciones y puntos de vista, dejando de ser el triángulo único que dura desde el primer episodio hasta el último, en el que se resuelve de una forma que todos esperábamos (si, me refiero a KOR o a VGAi, pero no me entendáis mal. No las estoy criticando, estas dos son de mis series favoritas), en Marmalade Boy, los triángulos, porque hay más de uno, son completamente originales. Los personajes (que son un montón) son cantidad de carismáticos (sobre todo Miki), y tienen su importancia en la serie, con esto me refiero a que no son los personajes segundones que se utilizan para crear las escenas cómicas. Creo que puedo afirmar que sea mi serie favorita de Shojo (aunque he leído poco shojo), pero creo que es la única que no se hace para nada empalagosa. Os aconsejo que la probéis, dadle una oportunidad y no quedaréis defraudados. No os cuesta nada.
GUNBUSTER: Esta seguro que la conocéis todos, pero puede que no hayáis tenido la oportunidad de verla, yo



las que he visto eran originales, pero de KISEKI FILMS, lo que es sinónimo del anticopy más perfecto del mercado. Lo que más me gusta de Gunbuster, es el ambiente de la serie, y la documentación que tiene con respecto a la Astrofísica. Utilizan términos como el Efecto Doppler, el radio de chwarzschild, y otros términos referentes a esta magnífica ciencia (soy un friki de la Astrofísica, aunque estudio Informática), esto demuestra que se la han currado un huevo y que no han metido los típicos nombres como "salto tetrahyperdimensional" o "descomposición paramateriologística" y palabros de este tipo, que hubiera sido más fácil.
Además, tiene una visión de los saltos espaciotemporales y de los viajes a velocidad luz que a mí me gusta mucho. Si os gusta la Astrofísica os enamorará. Son sólo 6 capítulos, pero vaya 6, a cual mejor. Y además, tiene un final chocante y a la vez llevado a cabo con elegancia (el que lo haya visto lo entenderá). Además, de vez en cuando entre capítulo y capítulo, las dos protagonistas, Takaya y Amano, nos ofrecen pequeñas clases de Física (con dibujos tipo SD), que son desternillantes. Si alguna vez le echáis el guante, no lo dudéis ni un segundo!!!!!
Colaboradores indirectos de esta carta: Optimus por pasarme Marmalade Boy y gonzo por Gunbuster, a los dos muchísimas gracias, sois gente "cojonuda".
Saludos a toda la peña de la LCM, espero poder ir (y que vosotros vayáis) al salón de Barna, y así poder conoceros y hablar de todos estos temas en persona, y algunos otros.
Besitos a ellas, apretones (de manos) a ellos, y Whiskas para los gatos/gatas, que sé que los hay ^_^. Nos leemos.

Koke Saeba (Sabadell)
Hola a todos LCMenses!
Si, estáis de suerte, he vuelto!!!! Y más fuerte que nunca, si es que estoy que reviento energía (chicas, donde estáis? Por más que os escondáis os encontraré, soy detective!).
Bueno, por fin la LCM y no viene sola, viene acompañada de 2 más! Mucha lectura a principio de curso, bueno, hay que recuperar el tiempo perdido! YA LLEGA EL SALÓN DEL MANGA!!!! AGUANTARÉ????
SIIIIIIIIIIIIIIIIII!!!!!!!!!
Sobre el tema VGAi: Dejadlo ya, agobia siempre lo mismo, ya sabéis: renovarse o morir. Si queréis hablar de Hentai os puedo explicar el último número de PlayBoy, aunque supongo que todas las chicas lo deben haber comprado ya, no? Y ellas os lo sabrán explicar mejor que yo. Bueno, parece que se empieza a calentar el ambiente. JE JE!!!
Vamos a por lo bueno, prepararos que voy:
*** TO RALLY: Hi! How are you in USA? Cómo, no escribías desde Chicago? Sorry a lot! Bueno, qué es eso de que Rally es femenina???? Parece que sólo yo digo que no es femenina!! Sí, venga, yo solo contra Rally. Te recuerdo que no eres la única que sabe manejar armas, yo soy un profesional, y me llaman cazador (pero qué chulo soy!). A ver, díganme todos qué es para cada cual, ser femenina. Según mi diccionario es "perteneciente a mujer", entonces según esto se puede decir que llevar pelo corto (no lo lleva rapado, pero tampoco muy largo), usar armas de fuego, vestir como un hombre (ya sé que no siempre, pero si hasta lleva corbata) y actuar como un hombre es femenino? Bueno, quizás yo me pase con lo de los pechos, pero es que yo veo si una mujer es femenina mirando su cuerpo y como viste.
Pero de todas maneras el actuar como un hombre no hace a una mujer femenina, no? Yo más bien diría masculina. Además dime qué se tendría que cambiar si en lugar de Rally pusiesen a un tío, creo que casi nada tendría que variar los detalles de la historia.
A ver Rally contraataca. Y si puede ser, sin mazos!!
Otra cosa: o sea que tú lees mangas para introducirte en la cultura japonesa? Me parece que ése no es el fin principal de los mangas, yo los leo por diversión, pq quiero ver una historia a través de pequeños cuadros que se llaman viñetas (soy más culto de lo que creía).
Parece que tú te quieras hacer japonesa a través del manga. Pero mira que sois raros los otakus...
(YO SOY EL HEREJE SUPREMO, DIOS DE LOS HEREJES).
(Nota de Matsuyama: tú no eres más que un pringao que no llega ni a pálido imitador, suerte tienes de que no quede espacio, que si no te iba a poner a caldo, pardillo).
*** A K'aN: Mi nombre correcto es KOKE, ese Ryo es japonés y habla japo, yo soy la versión remejorada y traducida. Leñes si eres de Barberá ya podrías hacernos una visita al grupillo de Sabadell, cada vez somos más y mejores. Ponte en contacto conmigo, me llamo Jordi (hablo castellano) y mi teléfono es el 93 710049 (mañanas o desde las 9 de la noche pa lante) (chicas aprovechad mi despiste!!), quedamos los viernes por la tarde a las 6 en Norma, pero antes llámame, pq yo no quedo con ellos hasta las 9:00 pq es cuando acabo las clases de la UAB; y así les aviso para que te esperen, por cierto Johnny es del grupo de Sabadell.
*** A KARURA: Nada tío, que si quieres clases de chulería aquí estoy! Por cierto me tendrás que llamar MAESTRO KOKE!
*** A NURIKO: Si quieres foto o te esperas al salón del Manga o me das tu dirección! Eso sí, no pierdas la oportunidad de venir a Sabadell, allí está la cream de la cream de los otakus... bueno, no somos muy muy otakus, pero somos el mejor ejemplo de amistad! (qué potito m`ha quedao!)
*** A MANU: Ya tengo Sous un rayon de soleil, el dibujo es soberbio, el argumento... bueno por lo que he pillado (no sé mucho de francés) pos es bastante normalillo, no cuenta nada nuevo, relación entre personas.
*** A DAC: A pesar de que Campeones es una de mis series favoritas, o al menos lo era, debo decir de su autor que no tenía ni zorra de fútbol. Sólo ver lo que hacía con las porterías... si es que solo les faltaba montarse un columpio. Cuando el reglamento impide utilizar los postes de la portería para cualquier uso, y allí se subían, se impulsaban... DOCUMENTACION SEÑORES AUTORES!!!

Bueno creo que ya he acabado... sólo es el resumen de 3 LCMs atrasadas. Supongo que nos leeremos después del salón del Manga, pues nada, hasta entonces.
Se despide: El Cazador de Sabadell.



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música

Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM.
Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imá genes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el nú mero de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la mú sica incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

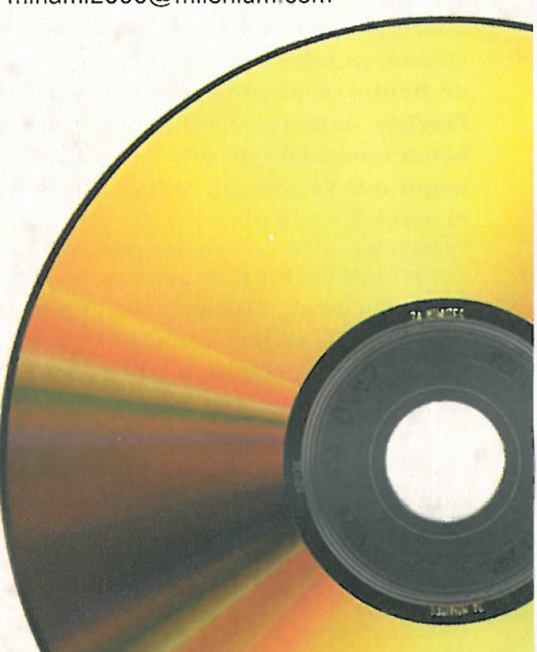
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar
Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows

Para consultas técnicas enviar un e-mail a la siguiente dirección:
minami2000@milenium.com









Web

Navega off line entre las más variadas e interesantes páginas web que en Internet hay sobre la serie en la que se basa este primer número de Minami 2000: Marmalade Boy. Podrás recorrer los webs en español que existen sobre la serie y además algunas de las mejores páginas que hemos descubierto este mes en la red.



Programas

¿Has imaginado alguna vez poder vestir a Meiko tal y como siempre habías soñado? Pues eso y mucho más podrás hacer gracias a los programas que incluimos en nuestro CD.



Música

Todos sabemos que la música en Marmalade Boy ocupa un lugar muy especial. Somos conscientes de ello y por eso te incluimos la más extensa recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.



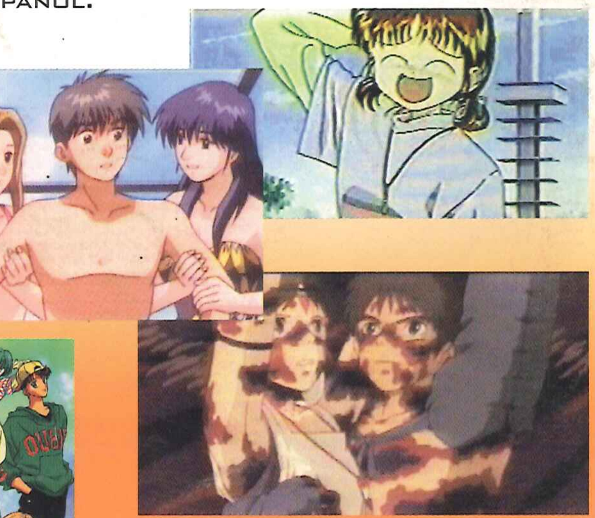
Vídeos

Y para terminar, la más novedosa selección de vídeos, incluyendo la primicia una primicia que te va a encantar: la película de Marmalade Boy. Te anticipamos lo que puede ser uno de los grandes títulos en vídeo del próximo año.
También previews de las esperadas Mononoke Hime o Shin KOR, y además subtituladas en español.

Imágenes

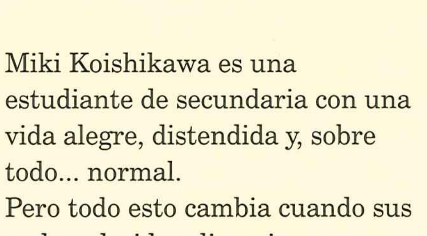
Disfruta ahora y siempre de la más extensa recopilación de imágenes que sobre Marmalade Boy se pueda encontrar. Te incluimos arte tanto del manga o libro de ilustraciones como del anime para que puedas deleitarte con la enorme calidad de esta selección.






Which Do You Like Better?
Marmalade Boy
You Miki
Minami 2000


Which Do You Like Better?
Marmalade Boy
You Miki
Minami 2000



Miki Koishikawa es una estudiante de secundaria con una vida alegre, distendida y, sobre todo... normal.
Pero todo esto cambia cuando sus padres deciden divorciarse y volverse a casar con otro matrimonio en iguales circunstancias e incluso un hijo de la misma edad.
Para complicar todo más, los adultos deciden compartir un mismo techo para que los hijos no pierdan el contacto con sus respectivos padres.
Miki se encuentra de repente conviviendo con Yuu Matsuura, un rubio y atractivo chico sobre el que muy pronto deposita su corazón.
Disfrutemos de "Marmalade Boy", tal y como se emitió en España con el título de "La familia crece".

CONTENIDO




MARMALADE BOY



VHS

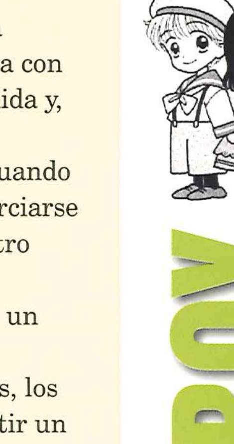
MARMALADE BOY

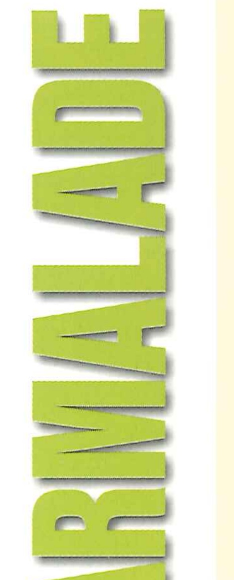
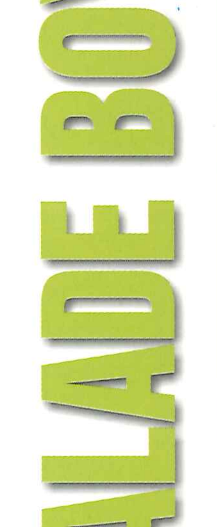
CARATULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Miki Koishikawa es una estudiante de secundaria con una vida alegre, distendida y, sobre todo... normal.
Pero todo esto cambia cuando sus padres deciden divorciarse y volverse a casar con otro matrimonio en iguales circunstancias e incluso un hijo de la misma edad.
Para complicar todo más, los adultos deciden compartir un mismo techo para que los hijos no pierdan el contacto con sus respectivos padres.
Miki se encuentra de repente conviviendo con Yuu Matsuura, un rubio y atractivo chico sobre el que muy pronto deposita su corazón.
Disfrutemos de "Marmalade Boy", tal y como se emitió en España con el título de "La familia crece".

CONTENIDO

©1995, Wataru Yoshizumi / Toei Animation / Arait Multimedia S.A.



Minami 2000
VHS





CARATULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

CARATULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

MARMALADE BOY

MARMALADE BOY

Minami 2000 VHS

Miki Koishikawa es una estudiante de secundaria con una vida alegre, distendida y, sobre todo... normal.
Pero todo esto cambia cuando sus padres deciden divorciarse y volverse a casar con otro matrimonio en iguales circunstancias e incluso un hijo de la misma edad.
Para complicar todo más, los adultos deciden compartir un mismo techo para que los hijos no pierdan el contacto con sus respectivos padres.




Miki se encuentra de repente conviviendo con Yuu Matsuura, un rubio y atractivo chico sobre el que muy pronto deposita su corazón.
Disfrutemos de "Marmalade Boy", tal y como se emitió en España con el título de "La familia crece".

CONTENIDO

CARATULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS



MARMALADE BOY



MARMALADE BOY

Minami 2000 VHS

Miki Koishikawa es una estudiante de secundaria con una vida alegre, distendida y, sobre todo... normal.
Pero todo esto cambia cuando sus padres deciden divorciarse y volverse a casar con otro matrimonio en iguales circunstancias e incluso un hijo de la misma edad.
Para complicar todo más, los adultos deciden compartir un mismo techo para que los hijos no pierdan el contacto con sus respectivos padres.
Miki se encuentra de repente conviviendo con Yuu Matsuura, un rubio y atractivo chico sobre el que muy pronto deposita su corazón.
Disfrutemos de "Marmalade Boy", tal y como se emitió en España con el título de "La familia crece".

CONTENIDO